Gymn.
21 lw

Gymn.
21 lw

Geheimnisse

<36613588040019

<36613588040019

Bayer. Staatsbibliothek

7245:

Die
aufgedeckten und verrathenen
Geheimnisse
der
falschen Spieler.

Worinn
die Verfälschung der Würfeln, das Mischen und Zeichnen der Karten, Voltenschlagen, Riegeln im Pharo, und alle übrige Betrügereyen entdeckt und der ganzen Welt

zur Warnung

vorgelegt werden.

Neue Auflage. Mit Kupfern.

Achen und Spaa, 1793.

B

72485
BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

Inhalt.

		Seite
1	Vom Schachspiele	4
2	Das Damenspiel	15
3	Das Trictrac oder Toccateglispiel .	15
4	Das Gänsespiel	55
5	Das Billardspiel	55
6	Das Kegelspiel	56
7	Das gemeine Baschen . . .	59
8	Das Treffet und Tarocspiel . .	64
9	Von Hazardspielen	69
10	Vom Berbyspiel	72
11	Der Scheffel	73
12	Das Riemenstechen	74
13	Das Fingerhütchenspiel . . .	75
14	Der Glückshafen	76
15	Die neue Fahrt	77

Erzählungen von den Verführungen der Spieler, aus eigener Erfahrung gesammelt.

An die Leser.

Wer der Verdorbenheit des menschlichen Herzens auf einige Weise Abbruch thut, indem er dem unerkannten mannigfaltigen Betruge die Maske abreißet, leistet dem Interesse der Moral, das zugleich das Interesse des menschlichen Lebens ist, einen beträchtlichern Dienst, als ein anderer, der einen bloßen Sittenlehrer abgiebt, und oft nichts weiter thut, als daß er nur die schon vorhandene Menge sittlicher Schriften vermehret, und anstatt neuer Wahrheiten nichtige Grillenfängereyen vorträgt, womit er gegen die Menschlichkeit entweder zu viel Strenge, oder zu viel Nachsicht äußert. Die Menschen sind zur Geselligkeit geschaffen, mithin bleibet neben der Bildung ihres eigenen

Herzens allemal noch eine Unterweisung nothwendig, nämlich sich vor der versteckten Hinterlist im Umgange mit Andern, besonders Fremden, in Acht zu nehmen. Dieses Wissen hat der durchdringendeste Verstand nicht aus sich selber, man muß seinem Forschtriebe mit getreuen Nachrichten zu Hülfe kommen.

Das Laster ist am gefährlichsten, wenn es sich in das Gewand der Tugend verhüllet, und bey unsern erleuchteten Zeiten, da es um desto mehr auf seiner Hut ist, thut es dasselbe fast überall. Es treibet seine Täuschungen in der Religion, und es gaukelt mit unter den Belustigungen; es mag sie der Wohlstand festsetzen, oder der Muthwille sich erlauben; es ist ihm gleichviel, wenn es seine Rechnung dabey findet. Das Gemüth verlanget seine Abwechslungen, seine Schäferstunden; es begehret Zeitvertreibe, in welchen es den Raum der Zeit nicht mit Arbeiten ausfüllen will. Genug, daß die Wirksamkeit der Seele darunter

nichts verlieret. Alle Gattungen erlaubter Spiele sind von jeher die angemessensten Zeitvertreibe. Aber die Niederträchtigkeit und Bosheit machet das Spiel zu einem förmlichen Gewerbe und zu einem Handwerke, dessen Zunftmeister Betrüger, so wie ihre Arbeiten Bubenstücke sind. Man ruinirt damit ganze Familien, und setzet auch die Reisenden damit unter eine Art Plünderung, der nur der Strauch und das Pistol im Gurt fehlet. Die Verbote der Obern, deren Befehle wider die Hazardspiele, sind ziemlich aller Orten die geschärftesten, diesen unseligen Unfug aus dem Grunde auszurotten. Jedoch die Bosheit schleichet bey solchem Fall im Verborgenen, wo sie sich nicht öffentlich zeigen darf, und das Uebel wird ein geheimer Schade, der desto mühsamer zur Heilung ist. Wer weiß auch nicht, daß die Menschen zu verbotenen Sachen den stärksten Hang fühlen? Was ist hiebey zu thun? Die platte Entschuldigung, daß man gar nicht spielen solle, mag zur Noth für

einen Philosophen gelten. Das Beste ist, daß jeder Freund eines Spieles sicher darinn die Hand habe um es wohl zu führen.

Dieses eben ist der Endzweck meiner Schrift, welche sich auf diese Punkte einschränket:

Erstlich, daß man von den Spielen die Regeln wisse, nach welchen ein Spiel für reinlich und ordentlich gehalten wird.

Zweytens, daß man bey diesem Spiele zugleich die Ränke und Schelmereyen wisse, die dabey unter der Hand gemischt werden, und der ehrlichen Parthey zum Nachtheil gereichen.

Drittens, daß man einige Erläuterung und Bezeichnung der falschen Spieler habe.

Endlich viertens, daß man auch wegen der Hazardspiele eine kleine Informate vorher im Sinne habe, ehe man sich mit dem Spieler einläßt.

Mehr kann man von einem nicht verlangen, der eben darum kein Lehrer der Bosheit seyn will. Man kann

daraus Warnungen und Unterrichte nehmen, die manchem andern durch die Erfahrung gewiß mehr gekostet haben, als er Lehrgeld geben wollen. Wenn es in andern Dingen heißet, daß die Uebung den Meister mache; so wird ein Ehre und Gut liebendes Gemüth, daß seine Pflichten kennet, in diesem Falle gerne eine Ausnahme machen, und ohne Aeußerung eines Stolzes sich lieber eines guten Rathes bedienen, als mit Schaden klug werden wollen.

Ich will hier meinen Vorbericht abbrechen, und die Arbeit selber reden lassen. Alle ersinnliche Täuschungen wird man von mir zu wissen nicht verlangen; indem jeder Spieler selber sich eigene ersinnet. Diese Herren halten an großen Orten förmliche Zusammenkünfte, wo die Schalkheit den Vorsitz hat, indem keiner dem andern trauet. Sie spielen die Rollen großer Standespersonen, schleppen Buhlschwestern und abgesetzte Operprinzeßinnen mit sich, die sie für ihre Weiber oder Töchter aus-

geben, womit sie die feurige Jugend anlocken, die, Gelegenheit zu den Schönen zu finden, bey den gaunerischen Herren Papas oder Liebsten vor lauter Zärtlichkeit tapfer verspielet, und was der Ränke mehr sind, davon man in den angehängten Erzählungen Beyspiele lesen wird, die lehrreicher oder wenigstens von mehrerm Eindruck seyn werden, als wenn sie blos systematisch geschrieben wären.

Indessen findet man doch hier gleichsam das Einmaleins von den Spielerränken, ich sage, das Hauptwerk, woraus andere neue Erfindungen wieder zusammengeflickt sind. Wen die Sucht zum Spielen nicht ganz verblendet und rasend gemacht, den wird mein Unterricht zu bekehren hinreichend seyn. Ich wünsche es herzlich, und empfehle mich der Gewogenheit meiner Leser.

Der Verfasser.

Der verrathene
falsche Spieler.

Erster Theil.

Abhandlung
von den
Spielen jeder Art.

Wie eine richtige Ordnung in allen Dingen nothwendig ist, so wollen wir auch hier von diesem Gesetze nicht abweichen. Jeder wird dasjenige Spiel, woran er das meiste Belieben trägt, oder darinnen die größte Stärke zu besitzen glaubet, das vornehmste unter den übrigen nennen. Wenn der Edle, Tarok und Quadrille im Munde führet, wird der Bauer dafür Lavetten, und Brandeln anpreisen. — Wir wollen die Spiele in eine Reihe stellen, wie dieselben nach dem Alter ihrer Erfindung oder doch, weil dieses zuweilen ungewiß ist, nach der gemeinen Achtung, worinne sie bey dem größten Theil des Publikums stehen, hinter einander folgen. Die eigentlich sogenannten Hazardspiele aber, bey denen kein Nachdenken, welches sonst zu jeder Art Spiele, bey einigen mehr, bey andern weniger erfordert wird, nichts vermag, es müßte den zum Betrug angewendet werden, ganz zuletzt nehmen. Also machet billig vor andern d.n Anfang:

1) Das Schachspiel.

Franz. *Le jeu des échecs*, bey den Gelehrten *ludus latrunculorum*.

Dieses Spiel hat seines Alters und seiner Würde halber den Vorzug, weil der Scharfsinn dessen Seele ausmacht, der Zufall aber nicht den geringsten Antheil daran hat. Einige setzen dessen Ursprung in die entferntesten Zeiten des Alterthums zurück. Nach deren Vorgeben haben sich die griechischen Helden vor Troja damit belustiget, und Palamedes soll dessen Erfinder seyn. Zuverläßiger ist es, daß es einen morgenländischen Weisen, einen Persianer, zum Urheber hat, und sein Anfang ist zwar neuer, aber doch noch immer alt genug. Sein Name kömmt vom persianischen Schach her, das einen König bedeutet. Von den Persianern selbst wird es Sedrenz, das ist, hundert Sorgen, genannt, weil man dabey viel Nachsinnen haben, und seine Gedanken auf hunderterley Gegenstände richten muß. Bey uns Deutschen, die wir ohne dem alle fremde Namen vor andern Nationen unverdrehet lassen, ist sein Name unverändert geblieben. Der Italiäner heißt es *il guoco à scacchi*, der Franzos *le jeu des échecs*, und der Engländer *the game at chess*. Der latei-

nische Ausdruck, der so viel als das Räuberspiel heißet, mag vermuthlich daher kommen, weil es verschiedene Eroberer, wie z. E. der bekannte Timur oder Tamerlan geliebet. Der König Mathias Corvinus in Ungarn hat davon ein besonderes Buch geschrieben; und in allen Welttheilen haben sich große Hauptspieler darinne hervorgethan. Besonders sind die Einwohner des im Fürstenthum Halberstadt gelegenen preußischen Dorfes, Ströpke, als unübertroffene Meister dieses Spieles berühmt. Diese Bauern, welche dieserhalb eine alte hergekommene Freyheit geniessen, sind von Alters her gewohnt, diesem Spiele von der Schule an, in welcher es den Kindern gelehrt wird, dermassen obzuliegen, daß sie sich auch nicht entziehen, mit den geübtesten Schachspielern, die bey ihnen durchreisen, weß Standes solche auch seyn mögen, sich in Parthie einzulassen, wobey sie sich aber dieses Privilegium vorbehalten, daß allezeit dem spielenden Bauern ein anderer seiner Nachbarn zur Seite stehen, und wenn er denselben etwa einen schädlichen Zug vorzuhaben merken möchte, Nachbar mit Rath! zurufen mag. Dieses sey genug von einer historischen Nachricht von diesem Spiel, wovon wir die richtigen Regeln hier hersetzen wollen.

1. Der Schauplatz, oder vielmehr das Feld, worauf dieses Spiel gespielet wird, stel-

len gleichsam zwey kleine Kriegsheere vor, welche auf dem Bretspiele und dessen 32 weissen und eben so viel schwarzen kleinen viereckigten Feldern oder Rauten, gegen einander in Schlachtordnung halten.

2. Die Figuren, mit welchen dieses Spiel gespielet wird, sind entweder von schönem Holz, Elfenbein oder einem Metall, an der Zahl acht der vornehmsten von unterschiedener Größe, Benennung und Ordnung, nach welcher ihr Marsch eingerichtet wird. Sie haben acht kleinere bey sich, welche man die Bauern, Fußgänger oder auch Pedinen nennet, und welche vor sie hergestellet werden.

3. Der König ist die erste und vornehmste Figur, dessen Verlust das ganze Spiel aufhebet.

4. Die Königin ist die beste und ansehnlichste Figur, sowohl ihren König zu beschützen, als auch den Feind anzugreifen.

5. Die beyden Rochen, auch Thürme oder Elephanten genannt, folgen an Würdigkeit alsobald der Königin.

6. Die beyden Cavaliers oder Springer sind in großem Werthe, wenn es Anfangs oder mitten im Spiele zum Angriff kömmt, hingegen werden sie zu Ende des Spiels nicht viel mehr gebraucht.

7. Die beyden Läufer oder Schützen gelten fast eben so viel als die Springer, und

leisten nach Gestalt der Sachen oftmals gegen das Ende des Spiels die besten Dienste.

8. Die Bauern sind die geringsten Stücke, welche doch gleichwohl, nachdem sie gut angeführet werden, oftmals große Thaten thun.

9. Diese beyden kleinen Armeen gegen einander in Schlachtordnung zu stellen, setzet man die acht vornehmsten Figuren auf die erste Linie des Spielbretes, und zwar jeder Spieler solche nach seiner Seite zu, nämlich den König mitten in der Linie auf die weiße Feldung, die Königin bey dem König, (die weiße Königin auf ein weißes, die schwarze auf ein schwarzes Feld,) die beyden Schützen oder Läufer auf des Königs und der Königin Seiten, die Springer auf die Seiten der Läufer, und nächst denen die Rochen auf die Ecken. Die acht Bauern, welche gleichsam die Vormauer sind, werden auf die andere Linie vor die großen Figuren gestellet.

10. Des Gegenspielers Haufe muß eben also auf der Seite, da er sitzet, gegen seinen Contrapart rangirt seyn.

11. Der Marsch des Königs ist gravitätisch von Felde zu Felde, in gerader Linie und auch überzwerg; er kann auch vor oder hinterwärts rücken, wenn er nur in seinem Gange keine Figuren von der einen oder der andern Parthie antrift.

12. Trüge es sich aber zu, daß er eine feindliche Figur auf seinem Marsche rencontrirte, so kann er solche wegnehmen, und sich an dessen Stelle postiren, auch also vor und rückwärts, gerade und überzwerg gehen, wenn er keine Hinderniß vor sich findet.

13. Einige wollen behaupten, daß wenn der König sich von seinem Platze unbezwungen beweget, er über drey Felder gerade und überzwerg springen könne, und sogar wie es die Springer thun. Er muß aber dabey nichts in seinem Wege finden, und auch diese erste Bewegung ohne Schach seyn, dabey er denn wohl einen Sprung über drey Felder thut, und sich mit den Rochen conjungiren kann. Aber wie diese beyde Manieren, über drey Felder gleich zum erstenmale zu springen, nicht allezeit beobachtet, noch für nothwendig gehalten werden, ist es am besten, daß man sie seinem Gegenspieler vor ihrer Ausführung saget, damit es kein Mißverständniß setzet.

14. Die Königin gehet auch gerade und überzwerg von Feldung zu Feldung, und so weit man will, wenn sie die Passage offen findet. Sie kann auch jeden feindlichen Offizier wegnehmen, dessen sie habhaft werden kann; man muß sie auch aber nächst dem Könige am meisten bedeckt halten, weil ihr am meisten nachgestellt wird. Büßet man sie ein, so ist schon das Spiel halb verlohren.

15. Der Läufer, (franz. *le fou*) welcher auf dem schwarzen Felde stehet, kann anders nicht, als in ein ander Feld überzwerg oder schräg fortrücken, jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seiner Passage nichts antrift; was er aber antrift, das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil dabey antrift, und dieses letztere gilt bey allen Offiziers.

16. Welcher Läufer auf dem weißen Felde stehet, marschirt überzwerg auf dem weißen, gleich wie der andere auf dem schwarzen, und ist nur der Unterschied dabey, daß der eine allezeit auf dem weißen, der andere aber allezeit auf dem schwarzen Felde bleibet.

17. Die Cavaliers oder Springer marschiren oder springen von drey zu drey Feldern, zu zählen von dem ersten, da sie abspringen, bis zu dem letzten, da sie aufspringen inclusive, nämlich von dem schwarzen Felde bis auf daß weiße, und von dem weißen bis auf das schwarze, nicht zwar in gerader Linie, noch überzwerg wie die Läufer, sondern in Form eines halben Zirkels, also, daß er über alle die andern Figuren springet und paßiret. Wie sie denn auch

18. Dieser Ursach wegen zu Anfange des Spiels gute Streiche versetzen, und daher sehr geachtet und gebraucht werden, eine kleine Armee durchzudringen, und gar bis an den feindlicher König zu gehen, denselben anzugreifen, und manchmal Schach und matt zu machen.

weßwegen es allerdings rathsam ist, dergleichen Springer gleich zu Anfange zu gebrauchen, weil alsdenn ihre Macht sich besser, als gegen das Ende des Spiels erzeigen kann, nachdem es schon ausgemacht ist, das zween Springer allein den König nicht matt machen können.

19. Die beyden Rochen marschiren von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie, und von Felde zu Felde, oder auch so weit, als sie die Passage leer und offen finden, da sie denn nach ihrem Belieben, was sie unterweges antreffen, wegnehmen können; wie etwa die andern Figuren in dergleichen Fall auch thun können. Es sind aber gemeiniglich diese Rochen auf den beyden äußersten Ecken der ersten Linie in des Königs Quartier, gleichsam zu dessen und seiner Offiziern Beschützung gesetzt, so daß man sie nicht anders gebrauche, als wenn erst unterschiedliche Angriffe und Niederlagen geschehen, wie sie denn auch für die besten Figuren nach der Königin geachtet werden.

20. Die acht Bauern, welche auf die zwote Linie vor eine jede der oberzählten vornehmsten Figuren gesetzt worden, marschiren zum erstenmale über zwey Felder, wenn man will, hernachmals aber nicht mehr als von Felde zu Felde vorwärts in gerader Linie, jedoch überzwerg schlagend, können sich auch nicht zurück ziehen, wie die Offiziers thun können; nichts desto weniger nehmen sie alles hinweg, was sie in der

Zwerglinie von Felde zu Felde vor sich finden. Wenn es sich auch etwan zutrüge, daß sie mit Gefahr ihres Lebens die letztere Linie des Bretspieles, welches die erste des Gegentheils ist, erreichen und gewinnen sollten, alsdenn erwerben sie sich dadurch die Würde eines Offiziers, also, daß hernachmals ihr König sich ihrer eben so wohl in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor von der besten Figur (die er vielleicht in der Bataille verlohren) hat thun können, sollte es auch die Königin selber gewesen seyn, welche ihm für einen solchen bis an die äußerste Linie durchgedrungenen Bauern muß wieder gegeben und auf dieses Bauern eingenommenes Feld an dessen statt geliefert werden, dergleichen auch mit andern Figuren, die allbereits verlohren worden, geschehen kann.

21. Die Art und Leitung, im Schach zu spielen, kann nicht wohl in Sätzen vorgestellet werden, weil solche von den Einfällen der Spieler abhänget, welche bald diese bald jene Clausul im Spielen unter sich gelten lassen und verabreden. Die Uebung und ein glückliches Genie ist die beste und fertigste Lehrmeisterin. Man kann zuweilen lange Zeit über einem einigen Spiele spielen.

22. Die besten Spieler sind gemeiniglich diejenigen, welche auf ihren Feind losgehen, und vor allem den König Schach und matt zu machen, seine beste Stücke ihm abzuneh-

men, und auf alle Weise zu entkräften suchen, also, daß er dadurch matt werde, sie aber mithin den Sieg davon tragen mögen.

23. Das Wort oder der Zuruf Schach will so viel sagen, als eine Benachrichtigung, welche man aus Respekt dem König allein, nämlich dem des Gegenspielers, wenn er in Gefahr ist, und itzt von einer Figur schachweise angegriffen wird, zu leisten schuldig ist, damit er sich bedecken oder retten soll. Ist ihm dieses nicht möglich, so ist er Matt. Dieses Wort ist nicht deutsch, sondern arabisch, und soll heißen *Schach mada*, der König fällt, womit das spanische Wort *mat*, todt oder erschlagen, verwandt ist. Und denn in seiner Armee zugleich samt dem Spiele verlohren.

24. Es ist diesemnach sehr wohl zu beobachten, daß es dreyerley Arten von Schach gebe. Die erste wird genannt der einfache Schach, da der König sich beschützet, indem er mit seinen Figuren bedeckt wird, ohne daß er sich aus dem Felde, darinn er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, die ihm Schach zu machen trachtete, wegnimmt.

25. Die andere Art vom Schach ist diejenige, welche den König im Gedränge gleichsam ersticket, wenn er sich nämlich ohne Gewaltthätigkeit eingeschlossen findet, also, daß

er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Bediente und Figuren fehlen, sich durch solche zu bedecken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeiniglich so eingerichtet wird, daß der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielet, bezahlen muß.

26. Die dritte Art ist Schach und Matt, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, daß er sich nicht regen noch bewegen, oder sich mit einigen seiner Bedienten und Figuren bedecken oder beschützen kann; in solchem Falle wird er Schach Matt, und ist das ganze Spiel verlohren.

27. Einige pflegen auch der Königin den Respect zu erweisen, den sie vor dem König zeigen, und der Gegenpart, wenn sie in Gefahr ist, Scheck zuzurufen. Eine Höflichkeit aber, die zu romanhaft ist, und vor dem Spiele bedungen werden muß, weil diese Figur selber der fürchterlichste Streiter unter den übrigen ist, den man nicht schonen darf. Was Geschlecht? was Amazone? Sie schonen selber nicht.

28. Endlich wollen auch einige ausser diesem gewöhnlichen Schachspiel noch das sogenannte große Calabrische Schachspiel haben, daß noch jeder Parthey sechs Figuren hinzu füget, nämlich zwo dem König und der

Königin unmittelbar zur Seite, die man Gardes oder Gardeoffiziers nennet, zwo vor König und Königin unmittelbar, welche sie *Enseignes* oder Fähnrichs heißen, davon die ersten zwo den Gang der Läufer haben, und wie die Rochen schlagen, die andern zwo wie Rochen gehen und wie die Läufer schlagen; endlich zween Bauern über die Zahl der andern, vor die Fähnrichs gestellt, so, daß nach diesem Verhältniß das Bretspiel auch mehr Feldungen haben muß. Hierdurch erlanget zwar dieses Spiel die ordentlichste Art der Vollständigkeit, wird aber auch so intrikat, daß es das höchste Nachdenken eines melancholischen Philosophen erfordert. Ein jeder nach seinem Geschmack.

Anmerkung. Bey diesem Spiele, welches mehr zur Ehre als des Gewinnes halber gespielet wird, wiewohl auch öfters starke Preiße darauf gesetzet werden, kann eigentlich kein förmlicher Betrug vorgehen. Indessen kann derjenige, der es eigennützig spielet, doch merken, daß man seinem Gegenpart keine sonderliche Gebräuche, als im 13ten und 18ten Paragraph erwähnet worden sind, zugestehe, wenn man selber nicht daran gewohnt ist. Es entstehen dadurch Schlachtordnungen, in die sich jener eingespielt haben kann, anstatt daß der andere darinne ungeübt ist; also, daß der erstere die Stärke voraus hat, und dem letztern die Schwäche anhänget, welches gleich anfangs verdrüßlich machen kann.

2) Das Damenspiel.

Dieses Spiel ist sowohl deutsch als polnisch zu bekannt, als daß es in unsern Blättern weiter etwas als die Erwähnung bedürfte. Ungeachtet es nur ein einfacher Schatten vom Schachspiel ist, findet man doch starke Meister darinne. Uebrigens ist es ein unschuldiger Zeitvertreib, verräth indessen aber zu Ende das Mangelhafte der Erfindung, wenn es, besonders auf deutsch gespielt, wegen gleicher Schwäche der Partheyen nicht aus werden will.

3) Das Trictrac oder Toccateglispiel.

Wir wollen die Spiele im Damenbrete in der Reihe fort abhandeln, und also das beliebte Toccategli vor die Hand nehmen. Trictrac leiten einige von den beyden griechischen Wörtern Tris und Trachys her, das Dreymalschwere, oder, nach unserer Art zu reden, das Höchstschwere, die Schwierigkeit der Erlernung dieses Spieles anzuzeigen. Sonst will man, es solle Trictrac, oder Tiktak, von dem Geräusche, welches man bey diesem Spie-

le macht, und Toccategli von dem Schlagen oder Treffen der Steine des andern heißen; denn dieses italiänische Wort will nichts anders sagen, als: berühret ihn, schlaget ihn. Doch an dem Namen ist wenig gelegen. Es kömmt hier auf besondere Hauptstücke an.

Erstes Hauptstück,

welches einen vorläufigen Unterricht wegen dieses Spiels enthält.

Fünfzehen Steine auf jeder Seite von zwoen verschiedenen Farben, zween Würfel, drey Rechenpfennige zum Marquiren, und zween Stifte in die Löcher zu stecken, die man gewinnet, gehören zum Trictrac. Es spielen solches nur ihrer zween; und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen macht, die man auf das erste Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrete setzet, so, daß derjenige, den man ehren will, seine zur Rechten hat. Die weißen Steine werden für die vornehmsten gehalten. Wenn indessen eine Mannsperson mit einem Frauenzimmer spielt, so ist es gewöhnlich und der Höflichkeit gemäß,

mäß, daß man dem Frauenzimmer die schwarzen giebt. Aus eben dem Grunde läßt man dergleichen Person, für die man Achtung hat, die Wahl der Becher, und giebt ihr die Würfel, damit man sehe, wer anfängt. Derjenige, welcher die höchsten Augen geworfen, hat die Vorhand, und fängt mit dem ersten Wurfe an zu setzen.

Die ungleichen Zahlen; als Sechs Cinque, Quatuor Daus rc. werden einfach oder simpel; zween gleiche aber, als die beyden Sechsen, die beyden Dreyen u. s. w. werden Dubletten genannt. Ueberhaupt muß man merken, daß man in diesem Spiele noch sehr mit ausländischen Wörtern spricht, die oftmals sehr verstümmelt werden. Also heißen die Eins As oder Eß, die Zwey Daus, die Drey zuweilen Tres, die Vier Quatuor oder Quater, die Fünfe Cinque oder Zink, und die Sechs Seß; wie man denn von diesem Spiele und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprüchwort hat, welches schon von Luthern gebraucht worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das beste thun oder auch herhalten müsse; Daus Eß nichts hat; Sechs Zink nichts *dat*; aber Quatuor drey, die sind stets darbey. Es hat auch jede Dublette ihren eigenen und andern Namen. Die beyden Eß heißen *Bezet*; die beyden Däuser *Double*

deux; die beyden Dreyen *Ternes*; die beyden Vieren *Carmes*; die beyden Fünfen *Quines*; und die beyden Sechsen *Sonnés* oder *Sannez*.

Anfangs ist es rathsam, daß man so, wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zween Steine von seinem Haufen auf die Pfeile oder Felder setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln überein kommen, welches man abtragen nennet. Man kann auch anders spielen, wenn man will, und nur einen Stein setzen, welches im Ganzen spielen, oder mit einem geben heißt. Eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielet, außer wenn man *Sonnés*, oder zwey Sechsen und Seß Zink wirft, die man nothwendig von Hause aus geben oder abtragen muß, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seine Ruhecke oder Hucke, und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vortheil für den Spieler, wenn er gleich anfängt Bände zu machen, oder zween Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt gleich in dem ersten Brete an zu binden, wo die Steine auf dem Haufen stehen; darauf gehet man hinüber in das andere, wo die Hucke ist.

Wenn man seine Steine setzet, so darf man niemals das Feld zählen, wovon man

ausgeht; man mag nun abtragen, oder die schon abgetragenen Steine setzen.

Der Marsch wird leicht gelernet, wenn man nur in Acht nimmt, daß die gleiche Zahl stets von einem weißen Felde auf ein weißes, und die ungleiche Zahl von einem weißen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunen auf ein weißes gehet.

Die Partie im Trictrac, sonst auch *le Tour* genannt, ist, wenn man zwölf Löcher oder Striche hat. Man bemerket sie, so wie man sie bekömmt, auf dem Rande oder den Leisten des Bretspieles, welche auf beyden Seiten den Feldern gegen über zwölfmal gebohret seyn müssen. Bekömmt sie einer von den Spielern hintereinander, ohne daß sein Mitspieler ein einziges bekommen, so heißt solches eine *Partie bredouille*, das ist, doppelt gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelt bezahlt, außer wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muß, wenn man ein Loch marquiren will, zwölf Points gewonnen haben. Die Points, welche man gewinnet, werden mit den Rechenpfennigen an die Spitze der Pfeile oder vor den Feldern marquiret, als zwen Points vor dem Felde des Eß, vier Points zwischen dem dritten und vierten Felde, sechs Points an der Theilungsleiste vor dem sech-

sten Felde, acht Points in dem andern Brete am Rande, zehn Points vor dem zehnten Felde, oder nicht weit von der Endleiste. Wenn man zwölf Points hat, welche ein Loch, einen Strich, eine Simplepartie, oder auch eine doppelte machen; so werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des Bretspiels bemerket oder angeschrieben, und fängt man an der Seite an, wo die Steine in Haufen stehen.

Der erste, welcher marquiret, bedienet sich nur eines Rechenpfenniges. Wenn er zwölf Points gewonnen hat, ohne von seinem Gegenspieler unterbrochen zu werden; so marquiret er zwey Löcher, oder schreibet zween Striche an; und das heißt eine Partie bredouille.

Derjenige, welcher zum andern male Points gewinnet, marquiret sie mit zween Rechenpfennigen. Wenn er zwölfe ohne Unterbrechung hintereinander bekömmt; so bemerket er gleichfalls zwey Löcher für Partie bredouille. Wird er aber unterbrochen; so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerket, die er gewinnet, einen von seinen Rechenpfennigen weg; welches *Debredouille* heißet. Der Wohlstand erfordert, daß man sich selbst debredouillire, und nicht erst warte, daß es der Gegentheil thue. Alsdenn marquiret derjenige, welcher zuerst zwölf Points

bekömmt, nur ein Loch, welches eine Simplepartie heißet.

Der Spieler, welcher ein oder zwey Löcher marquiret, vertilget nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurfe hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für rathsam erachtet, das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über den zwölfen hatte, welche zum marquiren eines Loches gehörten. Es kann indessen geschehen, daß mit eben dem Wurfe der Gegenspieler falsch geschlagen wird; alsdenn bemerket er auf seiner Seite *en bredouille* die Points, die ihm gegeben werden.

Derjenige, welcher ein oder zwey Löcher mit seinem Wurfe gewinnet, hat die Freyheit, auszutreten, abzugehen oder auszuscheiden, das ist, die Steine aufzuheben, einzuwerfen, zusammen zu nehmen, und wieder in ihre Haufen zu setzen, um sie von neuem zuzumachen; so lange, bis einer von beyden *le Tour* oder eine völlige Partie gewonnen hat. Wenn man austritt, so behält man keinen von den Points, die einem übrig geblieben sind. Man vertilget auch des Gegenspielers seine, welcher diejenigen, die er gewinnet, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, welches man sonst auch Jan, der nicht kann, nennet, niemals eher marquiret, als wenn der Wurf gesetzet wor-

den ist. Kommen hingegen die Points, die man gewinnet, und welche machen, daß man ein Loch marquiret, von dem Wurfe des Gegenspielers; so kann man nicht ausscheiden, und man behält alle die Points, die man über den zwölfen noch übrig hat, welche man zum marquiren eines Loches brauchte.

Zweytes Hauptstück,

von den Janen.

Man zählet acht Jane im Trictrac, von deren jedem wir in einem besondern Paragraph reden wollen. Der erste ist der Jan auf drey Würfe; der zweyte der Jan von zwey Bretern; der dritte der Contrejan von zweyen Bretern; der vierte der Meseasjan; der fünfte der Contremeseasjan; der sechste der kleine Jan; der siebende der große Jan oder Hauptjan, und der achte der Rückjan.

I. Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der Jan von sechs Bretern genannt, wird gemacht, wenn man im Anfange der Partie, und so oft man, nach Aufhebung und Einwerfung aller Steine wiederum anfänget, sechs Steine hinter einander in eine Reihe, auf drey Würfe abträgt, und setzet,

nämlich fünfe in dem ersten Brete, und einen auf das erste Feld in dem andern Brete. Doch ist dabey zu beobachten, daß man nicht verbunden ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurfe die dazu gehörige Zahl Augen bekömmt, welches dann die vier Points giebt; und alsdenn machet man in dem Brete des großen Jans aus zweyen von den abgetragenen Steinen aus dem Brete des kleinen Jans den Band, den man für den vortheilhaftesten hält.

2. Der Jan von zweyen Bretern wird gemacht, wenn nur zween Steine abgetragen, und der Gegenspieler seine Hucke noch nicht hat; die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fällt, daß man mit einem von seinen Steinen in seine eigene Hucke, und mit dem andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf denn vier Points gilt, wenn er simpel ist, und sechs, wenn es eine Dublette ist; z. E. ich hätte zum erstenmale fünfe und sechse geworfen, und solche mit zween Steinen vom Hause aus gesetzet. Zum andern male aber würfe ich alle Sechsen; so träfe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers, und mit dem hintersten Steine in meine eigene Hucke, und dafür marquirte ich denn sechse, weil es eine Dublette wäre, oder ich hätte in dem an-

dern Brete auf dem ersten Felde zween Steine stehen, und würfe nun fünf und sechse; so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Gegners Hucke kommen, und müßte dafür, weil es nur simpel wäre, viere marquiren; und so weiter mit vielen andern Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, müßte ich zween andere Steine von dem Haufen abtragen. Denn man kann seine Hucke nicht anders nehmen, als daß man zween Steine zugleich hineinsetzet, und noch weniger kann man in seines Gegners seine einen oder zween Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn machet, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch nachher mache; woferne er nur auch nicht mehr als zween Steine abgetragen hat, die beyden Hucken leer sind, und er so viel Augen geworfen hat, daß er mit dem einen seiner Steine seine Hucke, und mit dem andern seines Gegners seine erreichen kann.

3. Der Contrejan von zweyen Bretern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zween Steine eingesetzet, und der Gegner schon seine Hucke hat, eine Zahl seiner Würfel aber von einem seiner Steine in seiner Hucke, und die andere Zahl von seiner andern Dame in die Hucke des Gegners trift; alsdenn verlieret er vier Points, wenn es simpel, und sechs Points, wenn es Dubletten sind.

4. Der Meseasjan wird gemacht, wenn man seine Hucke genommen hat, ohne andere Steine ausgesetzt zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man ein oder zwey Eße wirft. Dieser Wurf gilt in dem ersten Falle vier Points, und in dem andern sechs wegen der Dubletten.

5. Der Contremeseasjan ist selten. Er wird gemacht, wenn der Spieler schon seine Hucke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenspieler seine ebenfalls hat, man aber ein oder zwey As wirft, in welchem Falle man vier oder sechs Points verlieret.

6. Der kleine Jan oder das kleine zu machen, oder das Schustern, wie man es im Deutschen zum Scherze nennet, geschiehet in dem ersten Brete, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man machet ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft; als Bezet, Daus Eß, Tres Eß u. s. w. Wenn man aber nur etwas hoch wirft; so muß man sich dabey nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumachet, so gilt solches vier Points, und sechse, wenn es durch Dubletten geschieht. Macht man aber auf zweyerley Art durch einfache zu, so gewinnet man acht Points, und durch Dubletten zwölf Points

Man kann auch auf dreyerley Art zumachen; welches so viel als doppelte Dubletten gilt, das ist zwölf Points.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn man eines oder zwey Löcher mit seinem kleinen Jan gewonnen hat, daß man austritt und abgehet; vornemlich wenn des Gegners Spiel gut stehet, das ist, wenn er viele Steine in seinem zweyten Brete hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler blos setzen würde, und seine Hucke schlagen könnte, wenn er eine hätte, und wodurch er ihn zwingen würde, einen von seinen Steinen in das Bret seines kleinen Jans zu bringen, wo er würde geschlagen werden, und wo er ihn verhindern oder es ihm wenigstens schwer machen könnte, den großen Jan zu Stande zu bringen; weil man einen Stein weniger hätte.

Man kann, um seinen kleinen Jan beyzubehalten, seine Ruhecke oder Hucke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man alle Sechsen statt aller Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spiels erfordern, daß man seine Hucke nicht mit Gewalt nehmen darf, wenn man sie würklich nehmen kann. Man ist also genöthigt aufzubrechen, wofern man nicht eine freye Passage in das Bret des grossen Jans des Gegenspielers hat, um in das Bret seines kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher hinein gehen, als in

dem Falle, da er seinen kleinen Jan nicht mehr machen kann.

Wer ausscheidet, hat die Würfel, und fängt wiederum an.

7. Der große Jan wird in dem andern Brete gemacht, und heißt auch das große Voll, die große Binde. Wenn man ihn auf einerley Art durch simple zumachet, so gewinnet man vier Points; geschieht es auf zweyerley Art durch simple, acht Points; und auf dreyerley Art zwölf Points; durch Dubletten hingegen auf einerley Art, oder doppelt Dubletten, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley oder dreyerley Art zumachen, als wenn man nur noch einen Stein brauchet, um seine Binde zu haben.

Man nennet auf einerley Art zumachen, wenn man zu dem Steine, der nur noch allein in dem Brete des großen Jans blos stehet, nicht mehr als einen einzigen von des andern Steines setzen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zusammen nähme.

Auf zweyerley Art machet man zu, wenn man zween Steine zu dem blos stehenden setzen kann; das ist, wenn man z. E. Zink Eß wirft, und mit der Fünfe und der Eins, jeder besonders zumachen kann.

Endlich so kann man auf dreyerley Art zumachen, wenn man drey Steine zu demje-

nigen setzen kann, welcher blos stehet, einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammen genommenen Zahl beyder Augen, welches z. E. geschiehet, wenn man Zink Eß wirft, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumachet. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, wenn man Quater drey wirft, nämlich mit der Drey, mit der Viere, und mit der Viere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Dubletten auf einerley Art zumachen, ist, wenn man nur einen Stein zu dem bloßen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählet. Man kann auch durch Dubletten auf zweyerley Art, sonst doppelte Dubletten genannt, zumachen, wenn man Ternen oder alle Dreyen z. E. wirft, und mit der Drey und der Sechse zumachet, oder auch, wenn man alle Däuser wirft, und mit der Zwey und Viere zumachet. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rückjan dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zuzumachen; so ist es gut, daß man einen Stein allein auf eins von den Feldern des großen Jans setze, wenn man nur noch diesen halben Band zu machen hat, und vornämlich, wenn der Gegner keine oder

nur gar zu wenig Augen hat, womit er den bloßen Stein erreichen könne, er mag auch werfen, was er wolle. In andern Umständen muß man dergleichen thun, um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zween oder drey bloße zu geben, mit welchen er abgeht. Dieses lernet man beym Spielen.

Ob man gleich auf zweyerley oder dreyerley Art zumachet, und die Steine auf einen und eben denselben bloßen treffen, und ihn erreichen, so ist man indessen doch nicht verbunden, sie dahin zu setzen. Es ist genug, daß man nur einen nach Belieben dahin setzet, und von den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzet, um sich entweder Points geben zu lassen, wenn man sich blind schlagen läßt, oder verhindert, daß man keine Points giebet, indem man sich decket.

Wenn der Jan oder die Binde gemacht ist, so gewinnet man, so oft man wirft, und zuhalt, vier Points durch die Simplen, und sechs Points durch die Dubletten, und marquiret sie. Eben so verhält sichs auch in dem kleinen Jan und dem Rückjan; und es ist der Klugheit gemäß, daß, wenn man sieht, daß sein Spiel zu stark fortrücket, und des Gegenspielers seines schöner ist, oder sich anläßt schöner zu werden, man austrete. Denn sonst

könnte man enfiliret werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche einem den Paß, weiter zu gehen, versperrete, und die Partie verlieren machte, wenn auch gleich der Gegenspieler noch kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält, oder nicht ausscheidet, weil man noch acht Points übrig hat, und sein Spiel schon weit fortgerückt ist; so muß man den letzten Stein wegnehmen, welcher in dem Brete des kleinen Jans ist, damit ihn der Gegner nicht blind schlage, und man in dem folgenden Wurfe das Loch voll machen und abgehen könne. Bedienet man sich dieser Vorsicht, so hat man noch den Vortheil, daß, wenn man Seß Cinque, Seß Quatuor u. s. w. wirft, die Sechse nicht setzen kann, und also zuhält, und dadurch vier Points gewinnet, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spiele sehr verlaufen, so muß man anhalten und fortfahren; und alsdenn marquiret er zwey für die Sechse, die man nicht setzen können. Man merke aber, daß man aufbrechen oder seine Bände zerreißen muß, wenn man solche Augen wirft, die man in seinem Brete nicht setzen kann, in dem Brete des großen Jans des Gegenspielers aber ein freyer Paß oder Raum ist, um in das Bret seines kleinen Jans zu kommen. Man muß alsdenn den Stein von einem von den Bän-

den nehmen, welcher gerade auf diesen Paß trift, wenn man die Augen von einem der Würfel zählet, und ihn in das Bret des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches er erreichet, wenn die Augen beyder Würfel zusammen gezählet werden. Doch muß dieses Feld leer seyn. Denn wenn ein Stein darauf stünde, so würde man ihn zwar schlagen, man könnte aber keinen andern Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden seyn aufzubrechen.

Man ist zuweilen genöthiget, mit der Hucke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan oder seine große Binde nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat; so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweyerley Art trift, zwölf aber, wenn es auf dreyerley Art geschehen könnte. Sechs Points gilt es, wenn es durch Dubletten, und zwölf, wenn es durch Doppeldubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeiniglich.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enfiliret oder ihm der Paß versperret wird, ohne daß er Schuld daran ist, wenn ihm

nämlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Würkung des Zufalls.

8. Der Rückjan wird in dem Brete des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im Anfange auf dem Haufen stunden, wenn man solche nämlich voll macht oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquiret man so, wie bey den beyden vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, woferne noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen daß man auf dreyerley Art zumacht, wenn man noch seine Hucke hat, wenn auch gleich die beyden andern Steine, und einer von denen aus der Hucke gerade auf den halben Band treffen sollten. Man macht alsdenn nur auf zweyerley Arte zu, weil die beyden Steine in der Hucke nicht einzeln heraus gehen dürfen. Und es geschiehet oftmals, wenn man nicht bey Zeiten heraus gegangen ist, daß man genöthiget wird aufzubrechen, und die andern Steine zu verlaufen, ohne Hofnung wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß, wenn man den Rückjan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr darinne hat. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich mit einzelne setzen,

oder

oder halbe Bände machen. Der Eckband ist den andern daselbst gleich: man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Bret hinüber sind, so **hebet man auf, oder spielet sich hinaus**, das ist, man nimmt die Steine aus dem Bretspiele, welche auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubet, diejenigen heraus zu nehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hinter einander fort zu zählen, außer wenn es des Zuhaltens wegen geschiehet. Dieser Jan hat das Vorrecht, daß man die Leiste mit für ein Feld oder einen Pfeil zählet. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechse setzen kann, er wirft aber sechs As; so hält er noch zu, er spielet aber seinen Stein, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eines hinter einander aus dem Brete: und eben so gehet es auch mit dem Quarter Drey, oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hinter einander in eins zu zählen, und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschiehet.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, gewinnet vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Ist er aber eine Dublette, so gewinnet er sechs Points, welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft,

und den Gegenspieler nöthiget, gleichfalls aufzuheben, und von neuem wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat, und zuhalten kann.

Wenn beyde Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist, wer zuerst heraus kommen wird, so pflegt derjenige, der noch am wenigsten Steine heraus zu nehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern, nur den letzten Wurf zu thun, damit man sehe, ob solcher simpel oder mit Dubletten falle.

Drittes Hauptstück,

von geschlagenen Steinen in den verschiedenen Bretern.

Ein jeder geschlagener Stein in dem Brete des großen Jans gilt zween Points, wenn man ihn auf einerley Art durch simple schlägt; vier Points, wenn man ihn auf zweyerley Art schlägt; und sechs Points, wenn es auf dreyerley Art geschiehet. Z. E. Wenn man Tres cinque wirft, so kann man mit der Drey, mit der Fünfe und Drey oder Achte schlagen. Hierauf muß man wohl Acht haben.

Wenn man durch Dubletten auf einerley Art schlaget, so gewinnet man vier Points,

und achte, wenn es durch Doppelbubletten oder auf zweyerley Art geschiehet. Diese zwote Art ist, wenn man z. E. alle Vieren wirft, und mit der Vier und doppelten Viere oder Achte schlägt; und so verhält sichs auch mit den andern Dubletten.

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurfe vier und mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler sowohl in dem Brete seines großen Jans, als seines kleinen Jans bloß stehen hat.

Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, kann der Spieler, wenn er seine zählet, auf solchen ruhen oder stille stehen, wie auf einem von den leeren Feldern des Gegners, oder auf denen, wo er nur einen halben Band hat: jedoch mit dem Unterschied, daß man auf keinem halben Bande des Gegners ruhen kann, um in den Rückjan hinüber zu gehen. Zu dieser Absicht muß das Feld ganz leer seyn; da hingegen ein einziger Stein auf diesem Felde ein leerer Platz, auf welchen man ruhen oder stille halten kann, um weiter zu schlagen.

2. Wir kommen auf die geschlagenen Steine in dem Brete des kleinen Jans. Man hat schon gesagt: das Bret des kleinen Jans sey dasjenige, wo die Steine beym Anfange auf Haufen stehen. Ein jeder Stein, den man daselbst durch simple schlägt, gilt vier

Points, und sechse, wenn es durch Dubletten geschiehet.

Man muß anmerken, daß man in diesem Brete keinen Stein des Gegenspielers auf zweyerley und dreyerley Art schlagen kann, woferne man nicht einen oder mehrere Steine in das Bret seines großen Jans gebracht, welches geschiehet, wenn man die große Binde gehabt hat. Eben so verhält sichs auch, wenn man die kleine Binde gehabt oder geschustert hat, und um zuzuhalten genöthiget worden, einen Stein in das Bret des kleinen Jans des Gegenspielers hinübergehen zu lassen. In diesem Felde kann man seine Steine auf zweyerley und dreyerley Art schlagen. Ein jeder Stein, den man daselbst auf zweyerley Art durch simple schlaget, gilt acht, und durch Dubletten zwölf Points. Diese Fälle sind aber überaus selten.

3. Geschlagene Steine im Brete des Rückjans. Man kann auch noch die Steine des Gegenspielers in seinem ersten und andern Brete schlagen, wenn er sie dahin gehen lassen, um seinen Rückjan zu machen, oder er genöthigt worden, sie hinüber zu spielen, um seine große Binde oder seinen großen Jan zuzuhalten, oder auch wohl seinen kleinen Jan; und alsdenn gewinnet man, wie in den Bretern des großen und kleinen Jans.

4. Blindschlagen oder Jan, der nicht kann, ist einerley. Man heißt aber blindschla-

gen, wenn eine oder die andere Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedecket sind oder Bände haben, beyde zusammen genommen, hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers grossem Jane blind schlägt, gewinnet er zween Points, wenn es durch simple geschiehet, und viere durch Dubletten, in dem Brete seines kleinen Jans aber gewinnet er für jeden blindgeschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Dubletten sechse.

In diesem letzten Brete schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trift, gebunden sind, die in dem Brete seines kleinen Janes aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedienet sich auch dieser Redensart, Jan, der nicht kann, wenn die Hucke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzet werden darf.

Viertes Hauptstück,

von der Ruheecke oder der Hucke.

Diesen Namen führt das sechste Feld in dem andern Brete, oder der allerhinterste Winkel, und er wird auch billig die Hucke oder Ru-

heecke genannt. Denn so lange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr geschlagen zu werden, sehr ausgesetzt, wenn der Gegenspieler seine Hucke und besonders viele Steine in seinem andern Brete oder großen Jane hat, es mögen nun Bände oder bloße seyn. Man muß es also nicht verabsäumen, sie zu nehmen, so bald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Dieserwegen ist es gut, einen oder zween Steine auf dem fünften oder letzten Felde des kleinen Janes oder ersten Bretes, welches Feld man den Bürgerwinkel oder die Bürgerhucke nennet, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hucke nehmen könne, wenn man sechse wirft.

Derjenige, welcher zuerst nimmt, kann des Gegenspielers seine schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er in dem Brete seines grossen Janes Steine hat, es mögen Bände oder bloße seyn, und solche Augen wirft, daß der eine und der andere von seinen beyden Steinen gerade in die Hucke seines Gegenspielers treffen. Dieser Wurf gilt durch simple vier, und durch Dubletten sechs Points. Man kann aber die Hucke des Gegenspielers mit einem oder zwey As nicht schlagen, woferne man nicht einen oder zween Steine auf seiner Hucke aufgethürmet hat.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hucke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche mit Gewalt

nehmen kann; das heißt, wenn man sechs Zinken wirft, und die Zahlen auf des Gegenspielers seine Hucke treffen; so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuor, oder durch Tres Es, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und diese in des Gegenspielers Hucke kämen. Man darf aber alsdenn nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Gegners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hucke mit Gewalt zu nehmen, außer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frey nehmen könne. Wenn man nun seine Hucke nicht anders nehmen kann, als wenn man zween Steine zugleich hineinsetzet; so kann man sie auch nicht anders, als beyde zugleich, wieder herausnehmen, und sie in die Breter des Gegenspielers hinüber zu bringen, und daselbst den Rückjan zu machen, und für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zween Points. Dieses lernet man beym Spielen leicht.

Fünftes Hauptstück,

von den Verbindungen oder Zusammenfügungen der Würfel.

Damit man die Würfel recht kennen lernet, welche für oder wider einen sind, so ist es

rathsam, daß man wisse, wie viel Verbindungen der beyden Würfel es gebe, damit man sich bey kritischen und kützlichen Umständen davor in Acht nehmen, oder bey Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen weiter vorrücken kann, um sie von dem Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könne.

Man weiß aus der Erfahrung, daß es sechs und dreyßig Verbindungen der beyden Würfeln giebt, nämlich ein und zwanzig **sinnliche** und **wirkliche** und fünfzehen wirkliche, nicht sinnliche, wie hernach wird erkläret werden.

Die sieben, welche die mittelste Zahl der Augen von zween Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen. Sie fällt auf sechserley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

Erklärung.

Die Sieben fällt auf 6erley Art und hat also = = = =	6 Verb.
Die 8 und 6 fallen jede auf 5erley Art und haben zusammen = =	10 dergl.
Die 9 und 5 jede auf 4 = = =	8 dergl.
Die 10 und 4 jede auf 3 = =	6 dergl.
Die 11 und 3 jede auf 2 = = =	4 dergl.
Die 12 und 2 wie alle Dubl. auf 1 und haben also zusammen = =	2 dergl.
Beweis. Diese machen also zusammen = = = =	Summa 36 Verb.

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche sechs sind, mit den Augen des andern, welche auch sechs sind, multipliciret, denn alsdenn wird man finden, daß sechs mal sechs sechs und dreyßig machen.

Weil die Sieben die meisten Verbindungen hat, so ist es ausgemacht, daß sie am meisten fallen muß; daher ist es rathsam, den Stein zu binden, auf welchen die Zahl trift, indem man von der Hucke des Gegenspielers an zählet, wenn man nur zween Würfe, nämlich fünf Daus, und Daus cinque zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfeln, nämlich Sechs Eß, Eß Sechse, Quatuor Tres und Tres Quatuor zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieses nur zweyerley Würfe, und Eß Sechse mit sechs Eß und Quater Drey mit Tres Quatuor einerley wären. Denn der Würfel, welcher itzt die Viere hat, kann in dem folgenden Wurfe die Drey bringen; und derjenige, welcher itzt die Drey gegeben, in dem folgenden die Viere haben. Wenn also gleich eben die Zahl wirft, so sind es doch nicht eben die Würfel, die solche hervorbringen.

Die Dubletten müssen viel seltener vorkommen, als die simplen oder einfachen Würfe, weil sich solche nur einmal in beyden Würfeln finden, da die Einfachen hingegen zwey, drey, vier und fünfmal vorkommen, die wirklichen

nicht sinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dienet auch zu beweisen, daß die Sieben die mittelste Zahl von den Augen beyder Würfeln ist, ob sie gleich nicht mehr als zwölfe hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehme man die höchsten Augen eines Würfels, welche sechse sind, nebst den niedrigsten des andern, welches eines ist, so hat man sieben. Wenn man nun setzet, daß der Würfel, welcher izt die Sechs zeiget, in dem folgenden Wurfe die Eins; und derjenige, der die Eins hat, die Sechs wird, welches auch sieben machen; so wird man in diesen beyden Würfen vierzehn geworfen haben. Daraus ist denn zu schließen, daß die mittlere Zahl von den Augen zweener Würfel sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehne zu der Zahl setzen, auf welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß; und wenn man auf der Fünfe blos stehet, so wird man finden, wenn man recht zusammenfüget, daß man fünfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse sechszehn, auf der Viere vierzehn 2c.

Von den eilf Zahlen oder Augen, die man mit zween Würfeln werfen kann, können fünfe mit einem allein und mit beyden zusammen geworfen werden; nämlich 6, 5, 4, 3 und 2, da hingegen, 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit zweenen können gemacht werden.

Sechstes Hauptstück,

Regeln des Trictracs oder Toccategli-spiels.

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, woferne man nicht die Vorsicht gebrauchet und gesagt hat: *j'adoube*; ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurechte, ich will ihn eben nicht nehmen. Wer schlecht setzet, kann, so bald er seine Steine angerühret hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht, die beyden Zahlen zu gehen, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum andern male Points gewinnet, welche Bredouille marquiret werden sollen, und man vergißt, sie mit zween Rechenpfennigen zu marquiren; so kann man nachher keine Bredouille partie marquiren, sondern muß nur ein Loch marquiren.

Wer mehr oder weniger marquiret, als er marquiren soll, und die Points zu marquiren vergißt, die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnet, der wird sowohl wegen des mehrern, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt.

Es geschiehet zuweilen, daß ein Spieler ausdrücklich Schulen machet, um den Ge-

genspieler zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihn um die Partie bringen würde. Es ist alsdenn gut, zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquiren. Dieß kömmt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsers Spieles und des Gegners seines, und wie beyde stehen, in Erwegung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquiren, oder den Gegenspieler zu zwingen die Points zu marquiren, die er gewinnet. Wenn er welche marquiret, ohne daß er sie gewinnet; so kann man ihn nöthigen, seinen Rechenpfennig wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, daß alles dieses geschehen muß, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

Es ist nicht erlaubt, zum Besten seines Spiels einen nur wegen zweener, vier oder sechs Points in die Schule zu schicken, sondern die Regeln dieses Spieles wollen, daß man den Spieler wegen aller Points, die er nicht marquiret hat, in die Schule schicke; so, daß derjenige, welcher die Schule gemacht hat, den andern nöthigen kann, seine Schule ganz zu marquiren.

Man schickt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schicket, und die Points marquiret hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschickt, was er mit Unrecht marquiret hat; und man nöthiget ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

Wer da saget, ich gewinne acht Points, und nur ihrer sechse marquiret, wird wegen der zween Points in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher sagt, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquiret, wegen der zween Points, die er zu viel marquiret, in die Schule geschickt.

So lange man noch nicht seine Steine gesetzt oder angerühret hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehen Points gewinnet, und nur ihrer viere oder weniger als man gewinnet, marquiret hat, die übrigen nachmarquiren, wenn man gleich schon seinen Rechenpfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein, so verhält sichs nicht mit demjenigen, welcher zu viel marquiret hat; weil man ihn nicht zurück schieben kann.

Wenn man austreten will, und noch Points über die Zwölfe, die man zum Loche brauchte, übrig hat; so darf man sie nicht marquiren; denn sonst würde es nicht mehr erlaubt seyn, auszutreten und abzugehen.

Derjenige, welcher ausschickt, wenn es das Loch marquiret hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarquiren, oder wegzunehmen, kann wegen dieser marquirten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muß er sie doch demarquiren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält und nicht abgeht, und alsdenn, wenn er sein Loch marquirt hat, vergißt, die Points zu demarquiren, die ihm gedienet haben, dieses Loch zu nehmen; so wird er wegen der marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölfe gehabt hat; so wird er nur wegen dessen, was mehr marquirt ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschickt.

Derjenige, welcher zwey Löcher gewinnet, und nur eins marquiret, darf das andere nicht mehr nachmarquiren, so bald schon einmal geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Lochs nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schicket, ob man gleich wegen der zu marquiren vergessenen Points mit mehr als einem Loche in die Schule kann geschickt werden.

Derjenige, welcher für das Zumachen marquiret, das er hat thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerühret, als denjenigen, der dazu dienen sollte,

wird wegen dessen, was er marquirt hat, in die Schule geschickt, und genöthigt, den Stein zu setzen, den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhafter wäre, daß er zumachete: so kann er ihm dazu zwingen, und marquiret nichts destoweniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht verbinden, einen Stein in sein erstes Bret zu bringen, nur den kleinen Jan zu halten, so lange er noch seinen machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um bey dem großen Jane zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lange er noch selbst seinen großen Jan zu Stande bringen oder zumachen kann. Indessen kann man doch diesen Paß zu leihen, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Bret des kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreichet.

Es ist erlaubt, die Würfel zu verändern, und mit dem Untertheile des Bechers einen Würfel aufzuhalten, welcher herumhüpfet; wie auch des Gegners seine beym Herausfallen aus dem Becher zu stöhren, wenn man einen gefährlichen Wurf befürchtet. Man muß solches aber sehr geschwind thun, damit weder eine noch der andere sagen könne, wie viel die Würfel geworfen hätten. Indessen muß es

doch nicht oft geschehen; denn man würde dadurch für einen schlimmen Spieler ausgeschrien werden.

Wenn man sich verglichen hat, die Würfel nicht zu stöhren, und man stöhret sie doch; so kann der Gegenspieler eine Zahl setzen, welche ihm am vortheilhaftesten ist.

Man muß die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesehen und genannt hat.

Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht gerade stehen, wenn sie gleich in dem Bretspiele bleiben, gelten nicht.

Zerspringet ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheinet, gezählet, und der Wurf gilt. Liegen aber die beyden zersprungenen Seiten unten, und die beyden andern zeigen jede ihre Augen; so gilt der Wurf nichts, weil man nicht mit dreyen Würfeln spielet.

Man kann, wenn man den Rückjan machet, weder einen noch zween Steine in des Gegenspielers Hucke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat, und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Paß daselbst borgen.

Wenn man die Hucke verlassen hat, so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegenspieler seine Hucke nicht mehr haben.

Man

Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brete sind, woferne es nicht des Zuhaltens wegen geschiehet. Denn alsdenn kann man in eines fort bis auf die Leiste setzen, und sogar mehr als einmal, wenn sich der Fall eräugnet.

Man ist verbunden, in dem Brete des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzet werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trictrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, das ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Rande oder der Leiste des Bretes befinden.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet und herauskömmt, gewinnet vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Dublette, so gewinnet er sechs Points, und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Siebentes Hauptstück,

wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beym Anfange des Spiels ist es gut, daß man alle die Augen, die unter sechsen sind,

mit Steinen von den Haufen setzet, und wenn man sechs Eß, sechs Daus und sechs Tres wirft, solches mit einem einzigen giebt.

Es gehöret viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muß sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hucke oder seine bloßen Steine auf eine oder mehr Arten schlägt.

Man muß sich aller Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel zu weit fortrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen, und das Zumachen schwer machen.

Man muß sich enthalten, mit dem schon abgetragenen Steinen sechse zu setzen, so lange man kann, damit man dadurch entweder zumachen, oder die Hucke nehmen könne.

Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, woferne man nicht im Anfange Eße, Däuser und Dreyen wirft. Zween oder drey Würfe können den Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will; so muß man mit seinem Spiele vorrücken, alles mit einem Steine hinter einander geben, und seine Steine in dem Brete des großen Jans ausbreiten, damit man desto eher die Hucke nehmen, und seine nebst seinen bloßen Steinen schlagen könne.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenden Band machen, welcher der Teufelsband ist, und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hinter einander folgen, vorziehen.

Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind, und sich auf solchen Zahlen blos geben, vornemlich wenn er nur einen Wurf vor sich und zween dawider hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammen gerückt ist; so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen; als alle Sechsen, Sechs Zink, alle Fünfen, oder Sechs quatuor u. s. w. Alsdenn muß man die Steine von den Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthiget man ihn, aufzubrechen, und seinen Stein in das Bret unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihm nur noch vier Points fehlen, sein Loch voll zu machen; so ist es gut, daß man sich decke, damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt, so marquiret er die Partie mit einem oder zween, und geht ab

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch Blindschlagen hinlängliche Points, das Loch voll zu machen; er stellte sich aber, als wenn er solches nicht wahrnähme, so muß man

ihn anhalten, diese Points zu marquiren. Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehleten uns indessen nur die Points dieser freywilligen oder nicht freywilligen Schule, das Loch voll zu machen, so muß man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle seine Points vertilget.

Wenn man seinen großen Jan machet; so ist es gut, daß man sich zum Meister des Spieles mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornehmlich, wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket einem, wenn man die Steine, die er blind schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zween Bände zu machen, oder seine Hucke noch nicht, so waget man nichts, wenn man seine Steine in dem Brete des kleinen Jans ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

Um den großen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, so viel man kann, auf das erste Feld seines zweyten Bretes bringen, damit man keine Sechse zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegenspieler marquiret nur zwey Points für jeden Stein, den man nicht setzet.

Wenn man genöthiget ist, den großen Jan durch die Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß; so ist es zuweilen vortheilhafter, zween Steine

auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, blos zu machen, als ihm freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn er Cinque quatuor, alle Fünfen, Sechs quatuor oder Sechs cinque wirft, ebenfalls genöthigt, aufzubrechen.

Enfilade nennet man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Eräugnet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zween Bände zu machen; so muß man Steine auf diese leere Felder setzen. Dadurch sperret man dem Gegenspieler den Paß, und wenn sein Spiel noch nicht weit vorgerücket ist; so nöthiget man ihn auszutreten; nachdem er die Points marquirt hat, die er für sein Zuhalten, und weil er geschlagen, gewonnen hat. Brauchte er indessen nur noch eins oder zwey Löcher, um die Partie zu gewinnen, so müßte man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht, und man seine Hucke noch nicht hat, so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hucke schlagen, welches ihm bey jedem, ausser den vier Points für das Zuhalten, auch noch vier Points, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs, wenn es Dubletten wären, eintragen würde.

Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Hucke ge-

he, wenn man bald zumachen will; und vornemlich, wenn der Gegner nur noch zween Bände in dem Brete seines großen Janes hat. Denn sonst würde man genöthiget seyn, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwey As würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen oder zumachen können.

Man muß, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spiels und des Gegenspielers seines spielen; und dabey viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewißheit anhalten, oder fortfahren, daß man nicht könne enfiliret, oder einem der Paß versperret werden.

Man lernet niemals recht gut Trictrac spielen, wenn man sich nicht sehr angewöhnet, so bald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine anrühret, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hucke schlägt. Die geschickten Spieler sehen auf einen Augenblick, ehe sie setzen, oder der Gegner setzet, alles was für oder wider einen ist. Wenn man zu diesem Grade der Vollkommenheit gelanget ist, so machet man keine Schulen mehr.

Anmerkung. Bey diesem Spiele wird eine genaue Aufmerksamkeit erfordert, daß man sich nicht überlisten lasse, betrogen aber kann man eigentlich nicht werden.

4) Das Gänsespiel.

Davon ist unter der dazu verfertigten in Kupfer gestochenen oder in Holz geschnittenen Tafel die Anweisung beygedruckt. In diese Classe gehören die mannigfaltigen Erfindungen von scherzhaften Lotterien und solcher Art Spielwerke des Witzes.

5) Das Billardspiel.

Dieses beliebte, dem Gemüth und der Gesundheit zuträgliche Spiel wird wohl immer seinen Werth behalten. Es ist in Ansehung dessen, daß es sich auf die Geschicklichkeit und die Fassung der Spielenden verläßt, ein unschuldiges Spiel. Die Fassung ist gleichsam der Tact der Seele im Blute; so bald der Spieler mit Affekt spielet, bekömmt der Stoß keine gemessene, sondern eine wilde Stärke, welche zu viel oder zu wenig thut. Daher verlieret oft der geschickteste Spieler eine Partie nach der andern, und spricht: es sey, als wenn er den Tag bezaubert wäre. Gelassenheit ist besser wie Hitze. Zuweilen geschieht es, daß unartige Marqueurs zu ihrem und ihrer vertrauten Spieler Vortheile

dem Billard einen unmerklich ungleichen Stand geben, vermittelst einer kleinen Unterlage, die sie auf einem Ende unter dessen Füße bringen, und ihre Bälle hernach immer nach dem Loche des Abhanges zu spielen; so was kann aber von einem scharfen Auge bald wahrgenommen werden. Die Regeln vom Billard sind auf einer eigenen gedruckten Tabelle zu Kauf, die an allen Orten, wo es gespielet wird, im Zimmer an die Wände geheftet ist, und die ich also nicht nöthig habe abzuschreiben. Der Bauern ihr Peilkespiel scheint gewissermassen eine Nachahmung davon zu seyn.

6) Das Kegelspiel.

Von diesem zur Bewegung des Körpers schicklichen Spiele ist der Unterricht leicht und überall zu finden. Neben der darinne erlangten Fertigkeit kömmt es dabey auf eine gute richtige Berechnung der Verhältnisse der Gleichheit, Weite und übrigen Beschaffenheit des Leiches oder der Bahne, wie nicht weniger der Größe und Schwere der Kegel und der Kugel gegen einander an, die man bey sich in Gedanken anstellet, und dabey ein kurzsichtiges Auge nicht verhindern darf. Selten ist eine Kegelbahne von einer geometrischen

Gleichheit, sondern nur nach dem Augenmaße geebnet, und mithin trüglich. Diese Mängel suchen Spieler von Profeßion bey jedem auszustudiren, und so gehen solche sodenn auf Kosten der Unwissenden. — Auf einer geraden Bahne kann die Kugel mit einer gemäßigten Stärke laufen, da sie hingegen auf einer unrichtigen, um zu keinen Auswegen gelockt zu werden, durch die Gewalt ihrer empfangenen forttreibenden Kraft ihren gleichen Lauf erhalten muß. Doch wir übergehen Beobachtungen, welche eine kurze Uebung selber machen kann, und wollen nur die Betrügereyen, die auf einem öffentlichen Kegelschub vorzugehn pflegen, berühren.

Von selbigen ist der Auffsetzer die Triebfeder, welcher alle Gänge und Linien der Bahne schon ausgelernet hat, und der Spieler Weiße und Schwäche auch bald inne wird. Unter der Gunst eines blendenden Sonnenscheins und des schwarzen Schlagschattens von etwan einem Strauche oder einer Bedachung auf seiner Seite, kann er für die Entfernung schon eine kleine Täuschung wagen, die zum Behuf seiner Freunde geschieht, von denen er seine geheimen Stechpfennige wieder zu geniessen hat. Da setzet er z. E. selbigen den und jenen Kegel von ihrer Unterlage ein wenig einwärts, daß ihr Stand so schwach ist, daß sie fast von der bloßen Erschütterung mit den Getrof-

fenen darnieder fliegen und tapfer Holz geben müssen. Gleichgültigen Personen dagegen ordnet er die Kegel wieder so heimtückisch, daß sie wie angepicht stehen. Er glaubet nichts weiter befürchten zu dürfen, als daß er im Fall, wenn ein Scharfsichtiger, der zu schieben hat, es wahrnimmt, von selbigem ein Schurke geheißen wird, und er die Kegel richtig auf ihre eisene Spiegel setzen muß. So bald aber die Spieler in die Dämmerung hinein oder bey Lichtern schieben, dann kann er seine Schwänke ungescheut treiben. Er hat für sich zur Reserve einen Kegel vom Calibre der übrigen, aber von einem schweren Holze gemacht, den er denen, die die *Dupes*, oder die, welche verlieren sollen, im Spiele sind, vor die Spitze an statt des rechten setzet. — Sollen seine Freunde wieder schieben, so verwirret er sich mit Fleiß mit dem Fuße unter den Kegeln, daß der fatale Kegel unter andern mit umfällt, und so wird der rechte Kegel wieder dargestellt, und das schelmische Holz bis zu weitern Gebrauch so lange hinten oder auf die Seitenecken gestellet und prakticiret. Das ist noch nicht genug. Haben seine Freunde viel Holz zu machen Lust und nöthig, so legt er Bindfaden unter die Kegel, da denn hernach wohl fallen muß, was nur fallen kann. Noch eins.

Eine betrügliche Kugel zu machen, womit man meistens zu fehlen pflegt.

Man lasse eine hölzene Kugel drehen, die auf der einen Seite ausgehöhlet ist, giesse darein ein Pfund heisses Bley, stopfe es wieder dicht zu, damit man es nicht merken möge, so wird diese Kugel auf der einen Seite schwerer seyn als auf der andern, und der, so damit schießet, wird allzeit fehlen, wenn er anders den Possen nicht merket. Denn wer es weiß, kann leicht den schweren Theil der Kugel entweder unter oder über sich halten, so wird er nimmer einen Fehler gebähren.

Auf solche Weise ist es gar leicht möglich, daß manche Spieler eine gewohnte Kegelbahne täglich besuchen, und allemal richtig mit ihrem eingeholten Tribut wieder heimgehen können. Wo man solche Schelmerey merket, bleibt ein Vernünftiger davon. Ausser dem ist das Spiel an sich eines der anmuthigsten.

7) Das gemeine Baschen.

Wenn das Alterthum allein einem Dinge ein Ansehen geben könnte, so wäre das gemeine Würfeln eines der ehrwürdigsten Zeitvertreibe. In den alten Zeiten wurden die

Würfel einzig zum Loosen gebraucht, und zu diesem Dienste werden sie auch noch in mancherley unschuldigen Spielen gebraucht. Die schändliche Spielsucht hat sie aber nachher mit unter ihre Werkzeuge genommen, durch Doppeln und Gaunern sich zu bereichern, wenn anders auf solche Weise zusammen gestohlenes Geld lange wandeln will.

So kinderleicht das Würfeln oder Baschen an sich ist, so sinnreich hat sich dabey die Büberey erwiesen, diese Spielquadrate zu verfälschen, und in rechte Schelmenbeiner zu verwandeln. Hievon will ich die Heimlichkeiten offenbahren.

Erstlich hat man das Würfelschleifen. Ein Würfel ist bekannter maßen also gezeichnet, daß die unterliegende Zahl und die zeigende Zahl beyde zusammen die Zahl Sieben ausmachen, nämlich die 1 und 6, die 2 und 5, und die 3 und 4. Das Schleifen geschieht, daß man an einer Nummer die Ecken ein klein wenig mit einem klaren Sandsteine abschleifet, mit Bimstein hinten nach poliret, und mit einem wüllenen Lappen über und über abreibet, daß nichts rauches mehr zu sehen ist. Drey Stück schleifet man auf die Eins, das sind die Fehler, und drey Stück eben so auf die Sechse, welches die Treffer sind. So läßt ein solcher, der die Täuscherey treiben will, in Gesellschaften anfangs auf eine Viertelstun-

de die drey Würfeln der Fehler. Da scheidet er aus, und hält es blos mit dem Wetten, dabey er seine sichere Rechnung findet.

Es ist aber begreiflich, daß diese Schelmerey unter Spielern von Gewerbe nicht wohl angeht, als welche sie sofort entdecken, weil sie ihnen auch bekannt und zu sichtbar ist. Dafür ist lieber

Zweytens, das **Würfelfüttern.** Diese Betrügerey nennen die Doppler **Jung und Alt**, soll heißen, der eine Basch auf die Fehler, der andere auf die Treffer eingerichtet. Man hat zweyerley Art der Fütterung, die erste geschieht mit schwarzen Schweinsborsten, und deren Gebrauch ist, wenn auf Mänteln, Billardtafeln oder Teppichen gespielt wird; die zweyte Art geschieht mit Bley; jene geschieht zum Hängen bleiben, diese letztere zum Lasten auf einer bestimmten Seite.

Bey den Treffern ist, wo die Zahlen drey und viere in der Ecke an einander zusammen treffen, zwischen Zwey und Eins das Auge zu dem andern Auge übereck gleichsam mit einem kleinen Kanal versehen, der gefüttert ist; und bey den Fehlern ist das nämliche in der Ecke zwischen Fünf und Sechs von Drey bis Viere. Fasset man nun Argwohn, wenn des andern Würfel zu sehr treffen, und will eine Untersuchung anstellen, so nimmt man eine subtile Pfrieme, Schusterort, oder Satt-

lerahle, und setzt sie an der Zahl Zwey in dem Auge der Ecke zwischen Drey und Vier an, und sticht über diese Ecke hinüber nach dem benachbarten Auge der Eins, so stößt man, wenn die Schelmerey vorhanden, ein Stängelchen Bley heraus, das darinne eingetrieben steckt, und wegen seiner äußersten Ebnung und Schwärze vor den unverfälschten Augen nicht zu kennen ist. Eben so macht man es auch bey den verdächtigen Fehlern, daß man sie zur Untersuchung an den tückischen Augen durchsticht. Würfel, welche wegen der Borstenfütterung verdächtig sind, reibet man mit denselben Seiten an dem Augenliede, wo man es glaubt, so werden sie sich an diesem zarten Gefühltheile sogleich durch ein Kratzen verrathen.

Drittens ist die Krone der Schelmerey, die so genannte **Sanduhr**. Es wird von einem Markknochen ein Würfel abgeecket, davon auf die beyden eingesetzten Spiegel, die einander senkrecht entgegenstehende Eins und Sechse seyn müssen. In die Mitte der Höhlung ist ein Blech getrieben, das mit einem Loch als bey der Folie der Sanduhr durchstochen ist, und die Hälfte des Raumes der Höhlung ist mit klarem Sand gefüllt. — Diese drey Würfel nimmt der Betrüger, wenn er wirft, und stellet sie alle drey auf die Einsen, daß die Sechsen empor sehen, und spricht etwann: diese muß ich werfen, suchet und zählet

Geld zum Zusatz, oder was er sonst thut, dem Sande das Weilchen Zeit zu geben, nach dem Boden auf die Eins abzulaufen, dann wirft er, daß die Würfel tanzen und hüpfen, so ziehet die abgesunkene Last dieselben mit Gewalt nieder, wie sie fallen sollen, anstatt, daß wenn andere hurtig hinter einander wegwerfen, der inwendig nicht gesackt seyende Sand keinen Effekt thut. Da ist also nicht einmal eine Vertauschung der Würfel vonnöthen. Merket man aber Unrath, so nimmt man so einen Würfel zwischen Daum und Zeigefinger, und läßt ihn an zwey einander entgegen gehenden Ecken, wie eine Raute in der Geometrie gestaltet, schweben, so wird er eine Bewegung und Wendung von selbst machen, und den Betrug offenbaren. Ein gleiches kann man auch mit den bleygefütterten Würfeln thun.

Endlich muß ich noch der **Dubletten** gedenken, die ein Spieler zuweilen einführet. Diese sind Würfel, an welchen an der Seite der Eins noch eine Sechse, und statt der Zwey noch eine Fünfe stehet, so, daß zwey Fünfen und Sechsen, und gar keine Eins und Zwey vorhanden ist. Diese Würfel müssen mit einer taschenspielerischen Geschwindigkeit herzu und wieder weg prakticiret werden. Wie aber, wenn ein Mißtrauischer einmal so einen geworfenen Würfel auf dem Revers besiehet?

Dann stinkt es in der Fechtschule. Es wird aber nicht viel gezaudert.

8) Das Tresset und Tarocspiel.

Auch diese beyde verspricht der erwähnte Verfasser in seinem Vorbericht zu beschreiben, und ich weiß nicht, ob es schon geschehen ist. Bey dem Tarocspiel kömmt es hauptsächlich darauf an, daß man den **Ablegger**, **Pagat** und *XXI.* bekomme. Durch Schelmerey mit dem **Mischen**, **Voltenschlagen** und **Zeichnen** ist es möglich, und von diesen soll nunmehr gehandelt werden. Die deutschen Spiele sind fast unzählig, es kommen auch immer neue auf das Tapet. Wer aber in den Hazardspielen ein Meister der Betrügerey ist, kann auch in den andern Spielen von derselben Anwendungen machen; und davon wollen wir in besondern Abschnitten reden.

I. Eine Karte zu zeichnen, wo man sich die Däuser und Wenzel herausheben kann.

Die Karte mag nun auf dem Rücken der Blätter bunt oder schwarz seyn, so nimmt

man

man im Mörser zu Pulver klargestossenen Bimstein, thut ihn in ein leinen Bäuschelchen, und bestäubet damit die Kartenblätter auf dem Rücken, reibet es mit dem Finger oder lieber einem Läppchen darauf herum, daß die Fläche um ein Merkchen rauch wird. — Die Blätter dagegen, welche die Dienste thun sollen, nämlich Wenzel oder Däuser, werden nicht gerieben oder gestäubt, sondern hinten mit venezianischer Seife bestrichen, und mit einem Falzbein oder Glättkolben gerieben, und durch dieses Glätten so bereitet, wie der Spieler davon Gebrauch machen will. Wenn man nun ein Spiel spielet, wo man die Däuser oder Wenzel nöthig hat, nimmt man so eine Karte, und wenn es zum Aufheben kömmt, setzet man den Daumen und Finger an die Karte, so daß Schieben und Heben zugleich seyn muß, welches sehr leicht angehet, und allemal wird bey jedem Spiel zweymal abgehoben, also muß man allemal zwey Blätter kriegen, die man haben will, das Spiel mag übrigens so aufrichtig gehen, wie es wolle. Ein gleiches kann auch bey der Tarockarte versucht werden.

II. Von der trüglichen Mischung der Karte.

Dieses ist leichter, obwohl noch immer schwer genug, zu zeigen, als zu beschreiben. Ich will davon ein Exempel geben, welchem man nachdenken wolle. Ich sehe im Begriff die Karte zu mischen, Blätter, die ich gerne haben möchte, es sind zween, diese beyde Blätter lege ich auf die Karte. Wird nun das Spiel unter vier Personen gespielt, so lege ich sechs Briefe auf dieselben, die ich gerne haben möchte. Dann nehme ich mich im Mischen in Acht, daß ich die Karte nie unter acht Briefen aufhebe, die Karte behalte ich in der linken Hand beym Mischen. Nun muß diese gemachte Unterlage, welche die gesuchten Briefe enthält, allemal mit der Ecke in dem Winkel des Zwischenraumes, des Zeigefingers und zwoten Fingers liegen, bringe sie endlich oben auf, lasse abheben, und schlage hernach die Volte. S. Fig. 1.

III. Von der Volte.

Eine Volte schlagen heißet, durch einen arglistigen Kunstgriff in Mischung der Karte Briefe, auf welche ich mein Absehen habe, unvermerkt

an die Stelle zu bringen, wo ich sie hinhaben will, wie wenn sie von ungefähr also fielen. Sie erfordern eine gauklerische Fertigkeit, und sind um so schwerer zu beschreiben und zu schildern. Ich will es indessen dennoch versuchen, ob derselben einige der vornehmsten begreiflich zu machen.

Erste Art. Wenn abgehoben ist, so manoeuvrire ich mit der rechten Hand, daß der Daum von der Karte ein Ende, der Mittelfinger gegen über die Mitte, und der nächste Finger beym kleinen, oder der letzte ohne einem die Ecke halte, und das Außerste ein wenig überdecke, womit man das Merkmal vom Unterschied der Karte macht. Alsdenn nimmt man die linke Hand, legt bey der Karte die zween mittelsten Finger derselben oben auf, den ersten und letzten Finger aber läßt man zwischen die Briefe einschlupfen und so stecken. Wenn man nun die Karte so hat, hält man sie als von ungefähr dem Tische gleich, macht zur Vorsorge auch eine Mine, als ob ihm das Niesen ankäme, oder sieht nach was auf dem Teller, die aufschauenden Blicke auf den Augenblick wegzuweisen, man faßt oben an, der letzte Finger ohne einem küppet die auf ihm ruhende Karte in die Höhe, und die unterste Karte, die er gedrücket, rutschet und schnellet oben auf. Diese Art der Volte sey

ungefähr die Vollendung des Exempels, das ich beym Mischen gegeben habe. S. Fig. 2.

Noch eine Art der Volte ist, wenn der letzte Finger ohne einem an der linken Hand, beym Empfang der Karte sich von den übrigen sogleich absondert, sich auf die hohle Hand niederstrecket, daß die Karte darauf zu liegen kömmt, denn von der mischenden rechten Hand abgehobenen Theil der obersten Blätter giebt er mit einem Nachgeben, daß er sich wenig aufrichtet, und das auf ihm ruhende Theil etwas empor hebt, daß jener Theil unter ihm in die Hand hingestossen werden kann, endlich nimmt man getrost den aufliegenden Theil, und stößt ihn unter den Untersten hin, daß er an die Hand an zu liegen kömmt; so ist das letzte Blatt gerade wieder dasselbe, was es vorher gewesen ist. S. Fig 3.

Endlich noch eine Art der Volte mit einer Hand, die ganz leicht und simpel ist. Man drücket oder bieget bey Gelegenheit des Mischens oder wieder zum Abheben geschehenden Niederlegens die Karte in der Länge ein wenig, daß sie auf dem Rücken in der Mitte nach der Länge eine kleine Rinne oder Auskehlung formiret, und beyde Seiten ein wenig empor recket. Ist nun abgehoben, ergreift man die eine Hälfte, als wollte man sie oben auflegen, so daß der Daum und erste Finger auf die Karte zu liegen, diese aber auf den

drey übrigen Fingern der Hand zu ruhen kömt, und so düpfet der Daum auf die linke Kante des auf dem Tische liegenden Theiles der Karte, und giebt ihr mit der Koppe einen Druck, wodurch sie sich an der Kante strecket, dagegen die rechte Kante steiget, und auf die sie küssende Karte der Hand aufrutschet, auf welcher man sie hurtig empfängt. So kömmt trotz allem Anschein des Gegentheils die Karte, die unten liegen sollte, oben auf, wie sie vor dem Abheben war. S. Fig. 4.

9) Von den Täuschungen in den Hazardspielen.

Unter die Hazardspiele zählet man, von den Angesehenen bis zu den Verächtlichen hinunter, Pharo, Basset, Quinze, Grobhäusern, Berby, Scheffel, Fingerhütchen und Riemenstechen.

Ich will erst von der Comorre im Basset reden. Dieses ist an sich ein Spiel, worinne der reichste Cavalier schon Haab und Gut, Kutsche und Pferde verlohren, und durch das Geheimniß der Comorre machet der Banquier alles darinne möglich. Hier hat man die zwo Lagen der Kartenblätter, auf jede Lage sechs und zwanzig Blätter. Man sehe Fig. 5. —

Von den beyen Couleuren, Carreau und Pique schneidet der Banquier von jedem Blatte unten mit einem scharfen Messer eines schmalen Strohhalmes, oder bestimmter zu reden, ungefähr die Breite einer geometrischen Linie, deren zwölf einen Zoll ausmachen, ab, mithin hat die Hälfte der Karte, nämlich sechs und zwanzig Blätter Länge und die andere Kürze, also hauet er allemal in die Höhe. S. Fig. 6.

Vom Riegeln im Pharo.

1) Zeichnet der Banquier von allen vier Farben die Hauptblätter auf drey und viererley Art, fünf und sechserley Weise ist schon zu kitzlich, weil er sich leicht verwirren kann. — Dieses Zeichnen geschieht in der Gegend der rechten obersten Ecke des Blattes mit einem Nadelstich, davon einer in dem Winkel, einer oder zwey drüber, einer oder zwey in einer kleinen Distanz darunter kommen, woran man erkennt, welches Blatt es ist. S. Fig. 7.

2) Schabet derselbe mit einem Federmesser das Untertheil des ersten Gliedes vom linken Daume bis auf die innere Haut, oder wie man spricht: bis aufs Leben, ab, daß er wie ein rohes Ey gefühlig wird, das heißt man: den Daumen abziehen.

3. Dieser Daum ruhet samt dem Ballen blos auf den Blättern, denen er nur einen sanften Druck giebt, und fühlet sogleich, ob ein Bild oder ein Aß kömmt, geschieht es, und es gehörete seinem Gegner, so schiebt er es eines Nagelstiefe geschwind hernieder, er faßt mit der rechten Hand das folgende, und giebt es hernach sich selber. S. Fig. 8. Dieses geschieht alles mit einem ungezwungenen Anstande und philosophischen Ernsthaftigkeit, daß kein Mensch was übles argwohnet.

Betrug beym Debanquiren.

Man tilget mit einem Federmesser von den Sechsen das mittelste Seitenauge, und bey den Dreyen das eine oberste oder unterste Auge aus, und glättet es wieder. Betrüger lassen sich wohl bey den Kartenmachern dergleichen Karten machen, welches beym Illuminiren durch die Patrone, an der nur dieselben Oefnungen verkleistert werden dürfen, gar bequem geschehen kann. So kann man aus den Sechsen geschwind eine Viere und den Dreyen ein Aß machen. Man muß sich aber vor dem Couvertpointiren hüten, bey welchem es nicht angeht. Soll nun z. E. aus der Dreye ein Aß werden, halte ich beym Poin-

tiren den Daum über das oberste vorhandene Auge, so sieht man ein Aß; soll es eine Dreye seyn, so halte ich den Daum über den Raum des fehlenden Auges, so glaubet man eine Dreye. Bey der Sechse hält man den Daum über das mittelste Auge auf der Reihe, wo noch ihrer drey Augen stehen, so sieht man eine Viere; eine Sechse vorzustellen, liegt der Daum an der Stelle, wo ein Auge fehlet, so ist die Gestalt einer Sechse da. S. Fig. 9 und 10.

10) Vom Berbyspiel.

Zum Berbyspiel, das italiänisch wohl recht *il giuoco de' birbi* oder **Bettlerspiel**, weil mancher darauf zum Bettler geworden, heißen mag, gehöret eine gemalte Tafel mit sechs und dreyßig Figuren gemalt, deren jede ihre eigene Feldung und Numer hat. In der Umfassung stehen die Anmerkungen. Siehe hievon das Gemälde Fig. 11. Davon ist die Eintheilung der Bezahlung. S. Fig. 12. Dann hat der Banquier einen Sack mit sechs und dreyßig Kügelchen, in deren jedem eine Numer steckt, und läßt den Pointeur eines greifen. Der Banquier ist aber zuweilen mit seinen Kügelchen so gut bekannt, daß er ihren Gehalt durch das Gefühl weiß. Hält er den

Sack mit den vollen Händen, daß er unter den vier eindrückenden Fingern einige Treffer verbergen kann, so ist es verdächtig. S. Fig. 13. Faßt er aber nur mit zween Fingern jeder Hand, schüttelt den Sack wohl um, und nimmt ihn jedesmal untern Arm, so geht es richtig zu; wiewohl dieses Spiel an sich für den Banquier gar zu vortheilhaft ist. Siehe Fig. 14.

11) Der Scheffel.

Dieses Spiel enthält eine abgerundete und gehöhlte Tafel mit einer Bordirung, und macht die Nachahmung eines Scheffels, wovon es den Namen hat. In dieser Rundung laufen in Kreisen zu einem Mittelpunkt roth und blau angestrichene Grübchen, davon jedes eine Numer führet. Der Mittelpunkt führt ein gelbes Grübchen, welches das Martschloch heißt, das alles gewinnet. Will man nun spielen, so wirft man eine Billardkugel hinein, die in der Cavität so lange sich cirkelt, bis sie endlich matt in einem Grübchen ihren Ruhepunkt findet. Treffen ihrer zween Pointeurs egal, müssen sie mit einander stechen, welches den übrigen Mitspielern nichts angehet.

Nun geht zuweilen der Betrug vor, daß, wenn die Kugel auf einem Treffer sich lagern

will, man durch ein Rütteln am Tische ihr eine Bewegung giebt, daß sie in eine benachbarte schlechte Numer überläuft. Der Tisch wird auch zuweilen in einen Abhang gestellt, so daß eine mattschleichende Kugel eher in das Martschloch kömmt, als eine lebhafte. Wenn man dieses und dergleichen wahrnimmt, und pöbelhafte Gemüther zu Banquier und Mitpointeurs hat; so thut man am besten, daß man wegbleibet.

Wenn einer bey dem Scheffel nur halten will, so kömmt er her, ehe sie anfangen mit der Kugel zu werfen, und schmieret die Löcher mit Seifen, entweder die blauen allein, oder die rothen allein, und wischet sie alsdenn mit einem wollenen Lappen wieder aus, sodann machet er eine Wette mit dem andern, daß derselbe nicht in die rothen, oder nicht in die blauen treffen solle, versteht sich, welche er heimlich geschmieret hat; massen die Kugel niemals in den, von der Seife schlüpfrig gemachten Löchern sitzen bleibt.

12) Das Riemenstechen.

Ein sehr pöbelhaftes Spielwerk, meist eine Kunst der Taschenspieler. Ein solcher hat einen eines mäßigen Zolls breiten Riemen, dessen Enden zusammen genäht sind, daß derselbe wie ein Knieriemen aussiehet. Er legt ihn erst in vier Falten, die neben einander an-

liegen, und die folgende allemal etwas kürzer ist als die vorherliegende, die Winkel bekommen wegen der doppelten Dicke des Riemens eine Höhlung, deren Extremitäten etwas abgespitzt sind. S. Fig. 15. Dann bekömmt der Riemen noch sechs ähnliche Falten, und der Rest wird dicht rund umgewickelt. S. Fig. 16. Nun schiebt er dabey in gerader Linie auf einer Seite alle Lagen, so bleibt auf der andern Seite wegen der abfallenden Kürze der Lagen eine Weitung, die hält der Spieler mit den beyden Vorderfingern und dem Daum, so daß der mittelste Finger den Hauptzüpfel decket, der der Anfang ist, in welchem allein der Stich haften kann. Denn die übrigen Löcher sind alle blind, und wenn der Pointeur gestochen, zieht der Gaukler den Riemen los ab, und jener ist um seinen Einsatz.

13) Das Fingerhütchenspiel.

Der Spieler hat drey kleine Becher, wie Fingerhüte, von Holz oder Metall, und ein kleines seidenes Kügelchen an einem Faden. Damit alfanzert er, zieht das Kügelchen herum, daß es bald unter dem bald unter jenem Hütchen stecket; und ruft wie ein Marktschreyer: Wer erräth, wo das Kügelchen stecket? es stehen zehn Thaler oder so viel einer will, er soll es gewinnen, wenn er es

trift. Die Leute sperren die Mäuler auf, und er macht das Spiel ganz langsam, sie zu kirren; es kommen auch wohl ein Paar Vertraute, die sich dumm anstellen, das Kügelchen zu haschen, und zum Volk rufen: Ey hier ist es. Ehe man es sich aber versieht, vertuschelt er solches in der Hand; oder es thut es auch wohl der Spieler selber. Wer sich also mit ihnen abgeben will, muß ihnen genau auf die Finger sehen. — Wider solche Leute haben Schalke auch einen Gegenbetrug. Man nimmt ein Härchen aus dem Nacken, und bringet daran etwas Ohrenschmalz, nimmt das Kügelchen, um es zu besehen, und würgelt während dem das Härchen daran. — Wenn nun der Gaukler wieder spielet: Hier ist nichts, und da ist nichts! So giebt man Acht auf die Becherchen, so wird das Härchen ein kleines Merkchen vorgucken.

14) Der Glückshafen.

Ist eine Nachäffung von der Lotterie, aber lauter Schalkheit. — Obrigkeiten setzen zwar zu Verhütung des Betrugs einen Deputirten in der Bude nieder, der fleißig niederschreibet, wenn einige oder zu etlichen Thalern Numern geholet werden; doch dieser Herr müßte die Gaukeltasche selber verstehen, wenn er alle Ränke sollte bemerken können. — Der

Glücksbüdner hat seine Vertraute, welches der Taschenspieler Gesellen sind; diese holen die Menge Loose, putzen die Treffer weg, und der Vortheil fließt in des Entrepreneurs Sack wieder zurück. Bald kömmt ein solcher Hudler, kaufet ein Loos, und prakticiret ein Packet Nieten beym Eingreifen hinein, und das ist einem Taschenspieler ein Kinderspiel. — Wohlgethan, daß man darum anfängt, dergleichen Buden an den meisten Orten nicht mehr zu dulden. Endlich

15) Das betrügliche Spiel, so die Spieler die neue Fahrt nennen.

Es sind gemeiniglich eine Bande Spieler mit einander in Compagnie, welche aber nicht mit einander gehen, noch weniger zugleich in ein Weinhaus oder Bierstube kommen, sondern alles einzeln; sie verstellen sich auch, als wenn sie ihr Lebtage keine Bekanntschaft mit einander gehabt hätten. Wenn sie nun ziemlich beysamen sind, und sehen, daß sie Zuschauer haben möchten, so kömmt einer von ihnen, und suchet mit den andern Bekanntschaft zu machen, welches gemeiniglich, mit ihren Ausdrücken zu reden, ihr Premier ist, der nach der Zeit das Spiel macht, und sich ganz einfältig anstellt. Die übrigen Mitbrüder machen sich theils an den Tisch, theils gehen sie ab und zu im Zimmer, keiner aber redet

von den letzten mit den Zweyen, so das Spiel anfangen wollen.

Nach einem kurzen Discours frägt endlich einer den andern, ob er nicht Lust hat mit ihm zum Zeitvertreib ein Spielchen in der Karte zu machen. Der Andere, nämlich der Premier, sperret sich erst zum Schein, doch, spricht er endlich: ich wills versuchen. Sie fangen beyde ein Spiel als Elfern oder Mariage an; das währt aber nicht lange, und sie leyern nur etliche Spiele; hernach sagt der Premier: Ich habe keine Lust mehr, ich sehe wohl, sie sind mein Meister. Je nun antwortet der andere: so wollen wir ein ander Spiel machen. Ich wüßte nicht was für eins, versetzt der Premier. Darauf bringt jener das Spiel vor, und erzählet, er habe es in einer gewissen Gegend gesehen, und erklärt es dem Premier auf den Schein für die gegenwärtigen Gäste. Da wurde spricht er, ein Spiel gemacht, auf die Art —— als da setzte ein Gewisser die Karte in drey Häufen, nahm von dem ersten Haufen einen Brief, besahe ihn, zeigte solchen der ganzen Compagnie, und legte selbigen auf dem mittelsten Haufen; zum zweyten nahm er wieder einen Brief von dem linken Haufen, besahe selbigen (dabey hält er den Hut vor die Augen) und alsdenn legte er diesen auch auf den mittelsten Haufen, und setzte alsdenn die Karten, ohne weiter zu mengen, auf einander; so mußten die zween Briefe, wenn sie von unten vorgeschlagen wurden, nach einander fol-

gen. Hierauf antwortet der Premier: das ist ein schlechtes Spiel, indem es natürlich ist, daß diese beyde Briefe nach einander folgen müssen, weil sie auf einander gelegt worden sind. Wohlan denn, fängt der andere an, machen sie einmal das Spiel, sie werden sehen, ob sie folgen werden.

Itzt nimmt der Premier die Karte, setzet drey Häufchen davon, und die andern Spieler nähern sich etwas als Zuschauer. Er hebt das erste Blatt von der rechten Seite auf, zeigt solches, und sodann thut er mit dem folgenden ein gleiches, dabey hält er den Hut vor das Gesicht, und besieht das Blatt. Unter der Zeit nimmt der andere das erste Blatt vom mittelsten Haufen wieder weg, steckt es (doch in geheim wohl verabredet) in einen andern Haufen, worauf der Premier seinen Hut wieder aufsetzet, und also (wie es scheinet) seiner Meynung nach das zwote Blatt auf das erste im mittelsten Haufen legt. Sodann setzet er die Karte auf einander, thut, als wenn ihm gar nicht wissend wäre, daß das erste Blatt weggesteckt worden, und schlägt Blatt vor Blatt unten vor. Nun kömt das erste Blatt. Halt, spricht der andere, hier steht noch so viel, das nämliche Blatt folget nicht. Der Premier bleibt dabey: es muß folgen, zieht seine Börse heraus, läßt auch wohl das unterste Blatt gleichsam unvorsichtig etwas blicken, daß ein jeder Umstehende sieht, daß selbiges nicht unten liege. Die übrigen gegenwärtigen Spielerge-

sellen animiren die Zuschauer zuzusetzen oder zu wetten. Wenn nun recht viel gesetzt worden ist, und andere Freunde sich haben belieben lassen, so hebt der Premier an zu sprechen: Hier lege ich die Karte auf den Tisch; dabey trotzet er mit Grimässen, der Brief muß folgen! Mit diesem Mouvement macht er den Schneller, das ist, es geschieht, daß er den nämlichen Brief darunter schnellet, und dieses geschieht auf folgende Art, welches klärlich zu verstehen seyn wird.

Im währenden Niederlegen hält er die Karte mit der rechten Hand oben auf, die linke aber hat er unten, die zween letzten Finger von derselben hat er auf dem bewußten Kartenblatte, indem sich die linke Hand unter die Höhlung insinuiret. Mit diesen zween Fingern der linken Hand schnellt er diesen Brief in der Geschwindigkeit oben heraus, von dem er schon weiß daß er oben liegt, und hat also die Wette gewonnen.

Hiemit schliessen wir diesen ersten Theil, und glauben von den verschiedenen Ränken der Spieler mehr gesagt zu haben, als man von uns erwartet hat.

Ende des ersten Theils.

Der verrathene
falsche Spieler.

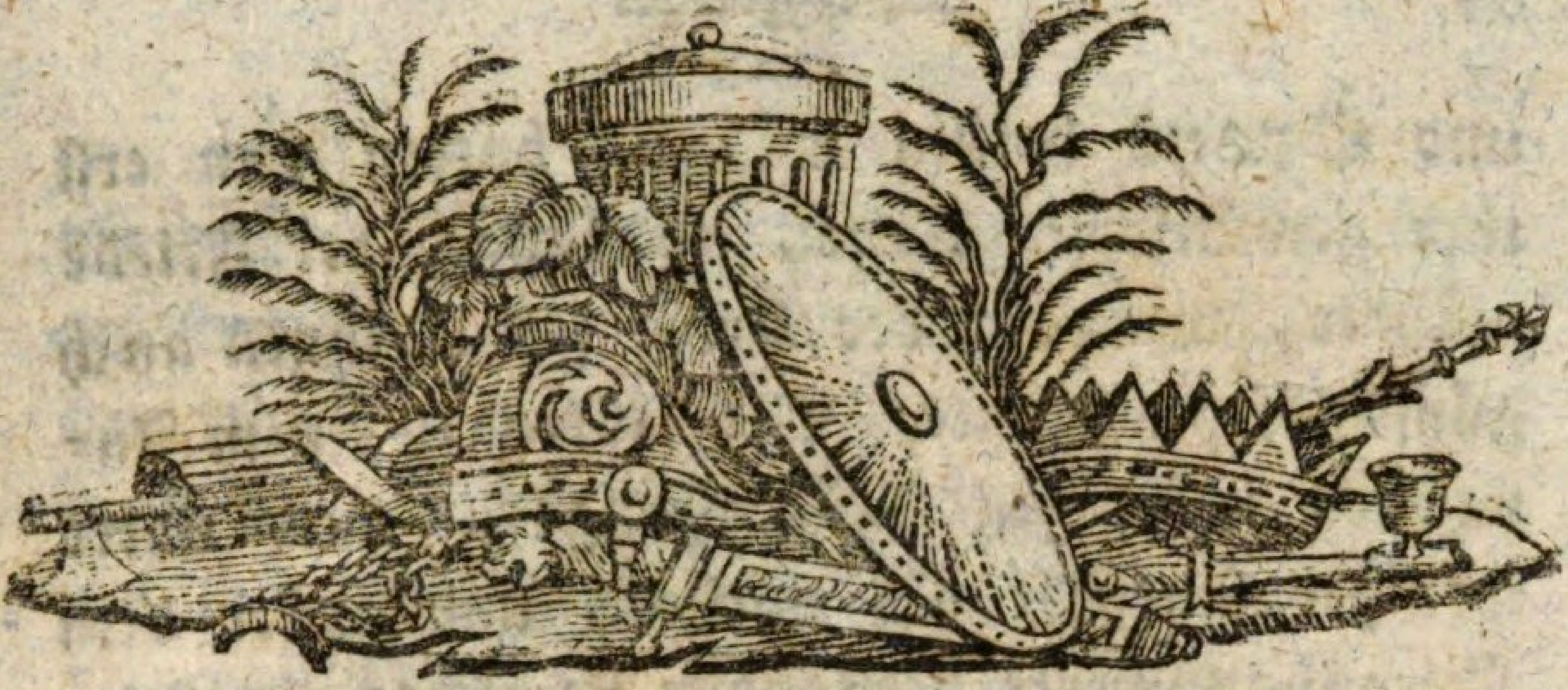
Zweyter Theil.

Erzählungen

von den

Verführungen der Spieler, aus eigener Erfahrung gesammelt.

F



Erste Erzählung.

Unter den Kriegsvölkern eines deutschen Fürsten befanden sich ehedem noch bey Menschengedenken zween Unteroffiziers, ob bürgerlicher Herkunft ist mir unbekannt, die unter den Waffen und dem Kartenspiel grau geworden waren. So lange sie in diesen Diensten standen, hielten sie sich in den Schranken der Artigkeit, wurden auch ihres soldatischen Wohlverhaltens wegen endlich Alters halben, als Oberoffiziers bey der Landmiliz versetzt, und ihnen in einer Mittelstadt ihr Standquartier angewiesen. — Diese beyden Herren, die zu Verschweigung ihres wahren Namens, Lykas

und **Oront** heißen mögen, hatten nun erst ihre gewünschten Tage, so lange der Friede währte, wiewohl der Krieg selber ihnen auch günstig seyn konnte. Sie lebten in einem Invaliden würdigen Müßiggange, auch unter weniger Aufsicht als vorher, und außer dem Kriegshandwerke verstanden sie nichts als spielen, dies mußte nun ihr Zeitvertreib werden; allein Zeitpunkt und Gelegenheit waren nur nicht sonderlich ergiebig für sie, kein beträchtlicher Zusammenfluß von Fremden war der Orten nicht, und unter den bloßen Einwohnern wird man auf öffentlichen Plätzen gar bald bekannt. — **Lykas** und **Oront** sahen diesfalls in dieser Lage ein Gemisch von Bequemlichkeit und Ungemächlichkeit vor sich; Capitalien aber besaßen sie nicht, um allein uneigennützig zu spielen, doch welcher Spieler will bey allen seinen erhaschten Glücksgütern nicht gerne immer noch mehr gewinnen? Sie nahmen ihre Zuflucht zu Kunstgriffen, die der Moralist Ränke nennen wird, und die bestanden zu Aufrechthaltung ihres Gewerbes darinne, daß sie eine förmliche Kundschaft von allen begüterten Personen der umliegenden und benachbarten Gegenden führten, bey welchen eine Neigung zum Spielen anzubringen oder gar schon vorhanden war. Den dortigen Landadel giengen sie aus verschiedenen Ursachen vorbey; fette Pachter und reiche Dorfwirthe waren

die rechten Kunden, die in ihrer Rubrik oben an stunden. Diese ward fleißig durchgesehen, der Abgang mit neuen Creaturen besetzt, und nach dieser wurden auch ihre vorhabenden Routen in ihrem Operationsplan verabredet und formiret.

Einst traf der Cirkel ihrer Heimsuchungen einen grundreichen Gastwirth auf dem Lande, den dicken Narbas, der eine mäßige Fouragirung in seinem Schmeere schon vertragen konnte, daß man sich der Ausdrücke dieser Herren bediene, von denen die Rede ist. Das Dorf lag nur eine kleine Stunde von der Stadt, und es war eben die Erndtezeit, da der Landmann mit den Seinigen auf dem Felde ist, seine Hütte verschließet, im Wirthshause aber nur eine Person für die durstigen Fußgänger zurück bleibet. Solche war in diesem Gasthofe der dicke Narbas, dem es ohnedem ungelegen war, seinen breitfuderigen Ranzen von der Sonnenhitze ausbraten zu lassen. Die Spieler hatten überhaupt eine Zeit gewählt, da eben auf demselben Striche kein Jahrmarkt, die Strasse von Reisenden leer, und der Wirth müßig war. Den Tag vor ihrem beschlossenen Zuspruch schickten sie zu ihrem Vorhaben einen vertrauten lustigen Tambour, reisefertig ajoustirt, mit einem Tornister auf dem Rücken, durch einen beliebigen Umweg nach dem Dorfe ab, der, als vom Urlaub kommend, allda ein-

kehren und einen Krug Bier trinken mußte. Es war ein Nachmittag, der Wirth allein, und der Soldat ein aufgereimter Kopf, schwatzhaft und voll drolliger Einfälle, daß Narbas in seiner langen Weile alle seine Freude an ihm hatte, und ihn rieth und bat, zu verziehen, bis die größte Hitze vorüber wäre, indem er das Stündchen vollends zur Stadt noch bequem mit dem kühlen Abend hinein schleudern könnte. Das gienge freylich gut an, Papa, antwortete der andere: aber zum Sitzen und zur Pfeife Tobak will auch immer ein frischer Trunk seyn, wo der fehlet, so schade für das übrige. Das ist so meine Complexion, Papa. Ist denn das Bier nicht frisch und gut, fragte der Alte? Daran ist nichts auszusetzen, sagte der Tambour; aber mir fehlet frisches Geld. Wenn der Soldat vom Urlaub kömmt, und keine Mutterpfennige zu holen weiß, so bringet er immer nicht viel mit. . . . Höre er, kaufe er mir ein Paar Spiele Karten ab! Mit diesen Worten öfnete er seinen Tornister, und zog ein ganz Bündel neue, ungebrauchte, aber darum doch sämmtlich gezeichnete Karten heraus, die er zum Aussuchen auf dem Tische ausbreitete. „Wo zum Element kriegt ihr denn alle Karten her?“ Je mein Vetter, von dem ich eben itzo herkomme, dem habe ich mit arbeiten helfen, so weit ich handlangen können, der ist ein Kartenmacher, also habe ich mir etliche Spiele mit-

genommen, daß ich mir dann und wann in dem Dienste wieder auch einmal dafür ein Brandtweingeldchen machen könne. Lese er sich ein Paar Spiele aus, und gebe er mir noch einen Krug Bier, und das übrige an Gelde heraus, ich lasse sie ihm wohlfeil. Soll ich denn deswegen schmachten, weil ich kein Geld habe? Das wäre ja grausam. Je nun, sagte der Wirth, es wird wohl bey unser einem manchmal nach einer Karte gefragt. Er nahm ein Paar Spiele, und sie wurden geschwind Handels einig; der Soldat ließ sich das Bier schmecken, speisete noch zum Abend sein gutes Stück Brod und alten Käse, setzte noch etliche Gläser Schnaps darauf, daß die wenigen Dreyer Handkauf null für null wieder aufgiengen, und schlumperte in der Dämmerung wieder in die Stadt, wo er sich wegen seiner zu späten Ankunft kein Nachtlager auf der Arestantenpritsche zu besorgen hatte.

Des folgenden Nachmittags brachen **Lykas** und **Oront**, dieser des geraden Weges, und jener im Bogen, nach dem Gasthofe des dicken **Narbas** auf. Dieser saß vor seiner Hausthüre im Schatten und stehnte; **Oront** kam angespazieret, ließ sich von ihm ein Glas guten Aquavit heraus bringen, setzte sich neben ihm und discourirte. Während dem kam auf einem dem Wirthshause gegenüber zwischen den Wänden hingehenden Fußsteige **Lykas** auch ange

wackelt. Die beyden Graukôpfe bewillkommten einander mit altdeutscher Treue und Händedrücken. Je, Herr Bruder! sagte **Oront**, wo kömmst denn du in der gewaltigen Hitze her? Je, ich weiß selber nicht, wo ich vor derselben noch hinlaufe, war die Antwort: daheim kann man auch nicht immer sitzen, da wird man faul und schläfrig. Aber wie hast du denn den nämlichen Einfall gehabt, Herr Bruder? Ich wollte, Herr Bruder, hieß es bey jenem, ich wollte den N. in N. (einem dortigen Landjunker) einmal vor Langerweile besuchen. Ach bleib nunmehr hier, Herr Bruder! erwiederte **Lykas**, was willst du in der rasenden Hitze noch die Reise thun, du hast noch eine lange Hagelsstrecke Weges vor dir, komm laß uns in die Stube gehen, da ist es kühler als hieraußen.

Sie giengen selbdritt hinein, und dann hieß es beym **Oront**: Ja, was machen wir nun hier? Da sitzen wir da und sehen einander an; wenn nur eine Karte da wäre, daß wir einen Zeitvertreib hätten! — Je, da war gestern ein Tambour hier, der hatte welche, da habe ich ihm ein Paar Spiele abgekauft. — Das ist gut, rief **Lykas** aus; gebe er sie uns, wir wollen sie einweihen. Nunmehr gieng das Spiel an, dabey der Wirth den dritten Mann abgab, der auch eben die Hauptperson seyn sollte. **Narbas** war erbittert auf das Spiel, und scheuete keinen Verlust, es gieng immer höher und hö-

her, bis der Feyerabend der Schnitter herbeykam. In der Zeit nahmen sie den dicken Bachus von seinem Mammon glücklich vierhundert Thaler, wie einige Prisen Schnupftobak ab, und dieser war zufrieden, daß, seinem Bedünken und Sagen nach, alles galant und honett zugegangen war. Trost genug.

Zwote Erzählung.

Petill und Lupin, zween falsche Spieler, reiseten von einem Jahrmarkt zum andern, aus einem Baade in das andere, ihr schändliches Gewerbe zu treiben. Petill gab sich für den Herrn, und Lupin für dessen Bedienten aus, und unter dieser Verstellung nahmen sie in den ansehnlichsten Herbergen ihr Quartier. Durch ihre starke Kundschaft, die sie fleißig hielten, hörten sie einst, daß eine Prozeßion in Antwerpen gehalten werden sollte, und wie ihnen dieses eine gute Gelegenheit seyn konnte, unter so vielem Zulauf von Volk einigen Vortheil zu finden, so vernahmen sie auch bald unter der Hand, in welchen Herbergen am meisten

gespielet würde; und wie sie solches inne wurden, begaben sie sich dahin, und fragten den Wirth, ob sie nicht auf fünf oder sechs Tage Logis haben können, welches der Wirth ganz wohl zufrieden war, indem er aus ihren Kleidern urtheilte, daß er einen vornehmen Herrn vor sich hätte. Sie waren nicht lange da, als zween von den andern allda logirenden Gästen in die Stube kamen, und einen jungen Menschen von Antwerpen bey sich hatten; dieselben hatten einander zum Kartenspiel ausgefordert, und giengen, sich an eine Tafel, die am Ende des Speisesaals stund, zu setzen, und fiengen an, mit einander zu spielen. **Petill** machte sich als ein Zuschauer mit an die Tafel, gleich als ob es ihm um die kahle Lust zu thun gewesen wäre, das Zusehen des Spieles mit zu genießen. Die Fremden spielten etliche Stunden miteinander, ohne daß sie sonderlich einander was Erhebliches abgewannen, und waren dem Ansehen nach so friedlich mit dem Glück, daß Niemand von ihnen das geringste Mißvergnügen bezeigte. Endlich fieng ihr Spiel an zuzunehmen, und das Geld floß in einer Ebbe und Fluth bald zu diesem, bald zu jenem, der Groll und der Zorn entzündete sich je mehr und mehr, und die Karten fließen wie wüthende Wellen aus und auf einem von den dreyen, dergestalt, daß sie ihn mit einem Verlust bey zweyhundert Gulden gleichsam unter Wasser setzten.

Der Antwerper, welcher verlohren hatte, versprach den andern Tag wieder zu kommen, und wegen seines verlohrnen Geldes Revange zu suchen.

Unsere beyden Ebentheuerer hatten mit einem unmuthigen Neide zugesehen, und begaben sich von der Reise ermüdet in ihr Zimmer, um sich schlafen zu legen, da es ohnedem schon spät in die Nacht hinein war.

Als sie so bey einander allein waren, sagte **Lupin**: Ich weiß nicht, wie das Ding hier weiter werden wird. Unser Geld ist beynahe zum Ende, wir müssen von nun an auch anfangen sparsam zu leben, oder es wird bald um uns geschehen seyn. Ich hielte für rathsam, wir suchten vor der Hand mit dem schwachen Fond, der uns noch übrig geblieben ist, den heutigen Gewinnern das Ihrige abzustreifen. Ich sinne eben itzo darauf, die Kerls haben höllisch Glück bey ihrem mittelmäßigen Verstande, war des andern Antwort. Aber, fuhr er fort, ich hatte meine Gedanken, wie ich deiner Rolle eines Bedienten, Herr Bruder, mehrere Aktion und Lazzen beyfügen möchte. Sie ist noch nicht vortheilhaft genug, wenigstens für unsere Bedürfnisse nicht hinreichend. Die Art, mir meines Gegenparts Karte unvermerkt kund zu thun, ist mit der Sprache der Augen nur selten schicklich, und niemals ganz ohne Gefahr; ein Spiegel und andere Blicke können unser Verständ-

niß zu unserer großen Verlegenheit in einem unglücklichen Ungefähr verrathen. Und darüber habe ich mir schon mit mancherley Spekulationen den Kopf zerbrochen, versetzte **Lupin**. Nun ist mir aber was eingefallen, das mir so schön vorkömmt, daß ich mir wegen seiner Erfindungskraft selber ein Compliment mache. Laß hören, sprach **Petill**; sein Mitbruder entdeckte seinen Anschlag, welcher auch beliebet wurde. Er bestund in Zeichen mit den Knöpfen an der Livree, und mit Zusammensetzung der Finger; sie verabredeten darnach eine stumme symbolische Sprache, welche sie etliche mal versuchten, und einander so wohl verstunden, als die Wette selber. Vortreflich! jauchzten sie einander zu.

Des folgenden Tages gegen Abend kamen die Spieler ihrer gethanen Zusage nach wieder in den Saal, und sagten, daß sie das Spiel wieder vor die Hand nehmen wollten. Weil aber der, der des Abends zuvor verlohren hatte, kein Geld geborgt bekommen können, und darum auf Credit spielen wollte, womit dagegen die andern nicht zufrieden waren, so wären sie unverrichteter Sache aus einander gegangen, wenn **Petill** nicht diese Gelegenheit wahrgenommen hätte. Meine Heeren, sagte er, weil einer von ihrer Gesellschaft nicht, wie es einmüthrg gefällt, spielen kann, hätte ich wohl Lust, so es ihnen nicht zuwider, desselben

Stelle zu vertreten, damit ihnen mindestens der vorgehabte Zeitvertreib nicht ganz vereitelt würde; jedoch mit ausdrücklicher Protestation, daß es allein zur Lust, und nicht aus Begierde geschehe. Die beyden andern ließen sich den Vorschlag gefallen, und weil sie sahen, daß er noch sehr jung war, gedachten sie vielleicht mit ihm bald auf eben die Weise, wie mit dem Antwerper, fertig zu werden.

Darauf setzten sie sich an die Tafel, und dieser vermeynte Herr rief seinen angeblichen Bedienten, daß er ihm eine Partie Geld herlangen sollte. **Lupin** brachte ihm einen Beutel mit ungefähr fünfhundert Gulden an Golde, das ihr ganzer Reichthum war, und trat sodann ein wenig zurück, bis das Spiel angieng, da ihn sein Herr wieder rief, das Licht zu putzen. Und als dieser sich ein wenig verdrossen darüber bezeugte, schalt **Petill**: Wie? Monsieur Schurke von einem Kerl, habt ihr etwan so viel zu thun, daß ihr uns dieses selber thun lassen wollet? Bleibet hier und sehet was zu thun ist. **Lupin** schwieg still, hielt stets die Hand auf der Brust, und sahe seinen Herrn niemals an, also daß niemand deswegen einigen Argwohn haben konnte. Bey allen dem und seinem murrischen Gesichte that er seinem schelmischen Scheinherrn alles zu wissen, was er wissen wollte. Denn allezeit wollte er den Kunstgriff nicht gebrauchen, sondern ließ

durchgehends, wenn derselbe zwey oder drey Spiele gewonnen, ihn eines verlieren, um die andern wieder anzuflammen, und darnach gewann **Petill** doch alles wieder. Kurz, diese zween Hudler wußten ihr Stückchen so vorsichtig zu machen, daß sie den andern niemals die Hofnung benahmen, das Verlohrne wieder zu gewinnen, also, daß obschon die Zeit zum Schlafengehen gekommen war, sie dennoch nicht geneigt zu seyn schienen, mit ihrem Gelde in Ruhe zu stehen. Jedoch, **Petill** half noch zum Feyerabend, indem er sich des Geldes seiner Gegner kurz vor der Hand bemeisterte. Diese fanden sich dadurch dermassen erhitzt, daß sie schwuren, des andern Tages deswegen Revange zu suchen. Wie solches **Petill** hörte, daß noch mehr Vortheil zu machen war, ließ er sie diesen Abend noch bey 30 Gulden wieder gewinnen, das hieß, die Vögel mit diesem Anlocken gegen den andern Tag desto mehr ankörnen. Hiermit schieden sie für diesmal von einander, und legten sich zu ihrer Ruhe.

Des andern Abends kamen die beyden Fremden wieder zum Spiel, mit Gelde wohl versehen, daß sie mit den Worten: Frisch, mein Herr, schauen sie, das ist noch zum Besten! bey Händen voll auf die Tafel warfen. **Petill** antwortete: Meine Herren, wiewohl ich so reich nicht bin, so will ich dennoch erweisen, daß ich darum ihnen nicht weichen will. Hier-

auf gieng das Spiel wieder an, und der Camerad Lakay stellte sich an den vorigen Ort, und schlug immer die Augen nieder, als wenn er in tiefen Gedanken stünde. Es währete nicht lange, so verlohren jene zween gute Herren über fünfhundert Holländische Gulden, und fanden für gut, mit Spielen aufzuhören. Petill war hierüber nicht sehr betrübt, weil das Spiel bereits aufs höchste gekommen war. Sie, er und seine Mitbrüder, bezahlten noch denselben Tag ihre Zeche, und machten sich bald aus dem Wirthshause und aus der Stadt, um anderwärts dieselbe Comödie des reichen Mannes zu spielen.

Dritte Erzählung.

Alcest, eines Bäckers Sohn von Mecheln, welcher alle seine Studia zu Löwen vollbracht hatte, ward von seinem Vater nach Italien geschickt, weil er ihn noch zu jung und unerfahren hielt, daß er seine Praxis gebührend üben könnte. Nachdem dieser Jüngling einige Zeit seines Vaters Befehl gemäß zugebracht

hatte, fieng er an den größten Gewohnheiten des Landes in allem nachzufolgen, daher das Geld, das ihm von seinem Vater zugeschickt wurde, keinesweges zureichen konnte. Hierdurch geschahe es, daß er in alle Untugenden gerieth, und sich in Gesellschaften falscher Spieler begab, von welchen er in kurzem das Handwerk so meisterlich lernte, daß er keinem von seinen Gesellen darinne etwas zuvorgab, es mochte in Karten oder Würfeln seyn. Wie aber dergleichen Künste allezeit nicht lange Bestand haben können, so ward ihm Italien bald zu enge, weil man allda auf sein Thun zu genaue Achtung gegeben hatte. Hierauf begab er sich nach Frankreich, besahe den Hof zu Versailles und Paris, und das Glück lief ihm daselbst eine Zeitlang nach seinen Wunsch; jedoch ward er endlich auch gezwungen, den französischen Hof zu verlassen, darauf er sich geraden Weges nach den Niederlanden begab, weil aber sein Vater seine böse Art zu leben vorlängst gehöret hatte, hielt er nicht für rathsam nach der Geburtsstadt zu gehen, sondern wanderte in aller Eil nach Brüssel, um unter den Schatten der Flügel des dasigen Hofes sich desto gemächlicher zu verbergen. Er wußte sich wundersam in alle Gelegenheiten zu schicken, und war auf seinen langwierigen Reisen neben dem Latein der französischen und italiänischen Sprache so mächtig geworden, daß er sie so natürlich und so

schön

schön wie ein gebohrner Franzos und Italiäner in der besten Mundart redete; hierzu kam noch sein guter Verstand, seine ziemliche Bekanntschaft mit den Wissenschaften, und eine lebhafte Gegenwart des Geistes, also, daß er sich leicht aus den kitzlichsten Vorfällen heraus zu wickeln wußte.

Eines Tages, als er auf einem freyen Platze des Hofes spazieren gieng, ersahe er einen italiänischen Edelmann, der dem Ansehen nach nur kürzlich daselbst angekommen war; denselben redete er sofort mit aller Höflichkeit und dem Anerbieten seiner Dienste bey allen vorfallenden Gelegenheiten italiänisch an. Der Edelmann blieb ihm hierinne nichts schuldig, und fragte ihn endlich, was er für ein Landsmann, und aus was Ursachen er an den Brüsseler Hof gekommen wäre. Alcest antwortete, daß er von Genua gebürtig, und beständig dieser Orten seine Handlung getrieben, nach Absterben seines Vaters aber eine Holländerin geheyrathet, und itzo seine Wohnung zu Antwerpen habe. Der Edelmann gab diesem allen Glauben, und machte große Gemeinschaft mit dem Betrüger. Nachdem erwähnter Cavalier einige Zeit in Brüßel zugebracht hatte, offenbarte er auch Alcesten, daß er gerne einmal nach Holland gehen wollte, daselbst den Hof der Herren Staaten und andere merkwürdige Oerter zu besehen; diese Gelegenheit däuch-

kete dem Gauner gut zu seyn, er bot dem Edelmann seine Gesellschaft an, und bat, daß er noch ein Paar Tage zu verziehen belieben möchte, er wollte seine Frau mitnehmen, und erzählte demselben weiter, wie er eine Klagsache in dem Haag hätte, davon er das Endurtheil nunmehr zu erlangen verhofte. Der Edelmann war froh, daß er so gute Gesellschaft gefunden haben sollte, unterdessen gieng Alcest zu einer weggeworfenen Buhlschwester, so ihm bekannt und ganz wohl gebildet war, die er zur Gehülfin seiner angestellten Ränke machte. Er kleidete sie auf eine anständige Art, daß sie ein Unwissender zuversichtlich für seine Frau halten konnte. Als dieses geschehen war, gab er zween seiner Helfershelfer Ordre, daß sie sich fertig machen sollten, innerhalb drey Tagen in dem Haag zu seyn, da sie ihn nebst dem Edelmann in demselben Quartier antreffen würden. Wie auch diese Schelmerey abgelegt war, gieng er zum Edelmann hin, und fragte ihn, wenn ihm beliebte zu reisen, es wäre nun alles bestellet; derselbe antwortete: daß er alle Stunden bereit wäre, wenn es ihm gefiele. Darauf ließ der Betrüger alsbald eine Kutsche anspannen, setzte sich mit dem Mensche hinein, und fuhr damit vor des Edelmanns Thüre, welcher auch sogleich sich einsetzte, und dieser Hure, die er für eine ehrliche Frau ansahe, mit der größten Höflichkeit von der Welt begegnete, darein sich

das leichtfertige Weibsstück mit aller Artigkeit zu schicken wußte. Der verrathene Cavalier ward allgemach in Liebe gegen diese Demoiselle durch ihre Annehmlichkeiten und buhlerische Reizungen ganz vernarrt, welches Alcest bald merkte, und sich von diesem tröstlichen Anfange bald ein freudiges Ende versprach.

Sie kamen in dem Haag an, und der schelmische Spieler trug dem Edelmann an, ob er mit ihm zusammen logiren wollte. Dieser Antrag war dem andern erwünscht; er suchte nichts liebers als dieses, weil er dadurch Gelegenheit bekam, allezeit um die Madame Syrene zu seyn, deren Reizungen über ihn die volle Herrschaft erhalten hatten. Unterdessen gieng der betrügliche Alcest alle Tage nach dem Hofe, gleichsam seinen Prozeß zu befördern. Einsmals blieb der saubere Herr den ganzen Tag aus, und ließ den Edelmann so lange bey seiner vermeynten Frau; des Abends kam er sehr betrübt nach Hause, und stellte sich, als wenn er im Spiele viel Geld verlohren hätte. Er forderte von seiner Syrene mehr Geld, ja auch zum Rückenhalt, wenn er etwan zu kurz kommen möchte, ihr Geschmeide, er wollte, gab er vor, Revange suchen, und sollte er auch alles darüber aufsetzen, was er mit sich genommen hätte. Da müßte ich rasend seyn, sprach sie lebhaft: ich müßte toll seyn, wenn ich das Meinige so augenscheinlich durch einen Verzweifelnden im

Schiffbruch auswerfen wollte. Hat das Glück deiner Spieler keine andere Schlachtopfer als mein Geld und meine Kleinodien, so soll es wahrlich müßig gehen. Meine Baarschaften sind mein ehrlich Eingebrachtes, meine Kostbarkeiten sind ebenfalls von meiner Mutter her; geh, du Unartiger, mit deinen Spielern zum Teufel! Warum spielest du mit Gaunern? Frau! knirschte Alcest, und stammlete vor Wuth, Frau! laß dich deine eigene Rettung warnen, widersprich mir heute nicht, sonst ist es dein Unglück. Die Schöne blieb widerspenstig, und drückte einige Thränen der Verstellung los, Alcest legte die Hand an das Gefäß seines Degens, die Demoiselle aber sagte: Grausamer! nimm mir nur das Leben, und mit den Worten riß sie den Brustschleyer auf, und ließ einen vollen Busen sehen, der lüsterne Augen entzücken konnte. So spielte das Schelmenpack eine Komödie, in welcher der Edelmann, der unschuldige Friedensstifter seyn mußte. Er suchte Alcesten zu besänftigen, bat ihn, von der armen Schönen abzulassen, und erbot sich, ihm zweyhundert Gulden zu leihen. Alcest dankte ihm verbindlichst, nahm unter vielen Höflichkeitsbezeugungen das Geld, und sagte: daß er also diese Nacht nicht nach Hause kommen würde. Mit einer zärtlichen Umarmung des großmüthigen Freundes, wie er den Cavalier nannte, begab er sich wieder fort.

Wer war vergnügter als unser Italiäner, dem sich die Gelegenheit darbot, die ganze Nacht mit Syrenen allein zuzubringen. Aber diese Wollüste fiengen bereits an ihm theuer zu stehen; er mußte sich von zwo Seiten rupfen lassen. Er ergoß sich in Zärtlichkeiten gegen die Schöne, er schenkte ihr eine goldene Uhr, die in die achtzig Dukaten werth war, und die Geliebte ward immer geschmeidiger, ob sie ihm die Eroberung ihrer letzen Gunst selber schon schwer genug machte. Den folgenden Tag kam Alcest ganz vergnügt wieder nach Hause, und gab dem Edelmann sein Geld mit Danksagungen wieder, Eintracht und Zufriedenheit herrschte in aller Herzen, ob schon in jedem aus gar verschiedenen Gründen.

Der Edelmann mochte nun willens seyn, Alcesten täglich aus dem Hause Gänge zu machen, um mittlerweile mit dessen erdichteten Frau desto mehr Freyheit genießen zu können. Er machte zu dem Ende ihr noch weiter verschiedene Verehrungen, Alcest aber, der auf alles genau Acht hatte, merkte nun genugsam, daß der Edelmann im Garne war, und gedachte, daß es nun hohe Zeit wäre, das Spiel zum Ende zu bringen, ehe die Buhlschwester zu viel Vortheile erhielte. Diesemnach ließ derselbe dem einen von seinen oberwähnten Mitbrüdern wissen, daß er den folgenden Tag zu ihm kommen sollte, eben dieses that er auch dem andern

Spiesgesellen kund, mit der Beyfügung, aufs beste gekleidet zu erscheinen. Beyde unterliessen nicht, seinem Befehl zu gehorsamen, und der letztere ward noch bey seiner Ankunft mit vorzüglicher Höflichkeit empfangen. Nachdem man eine Weile von allerhand Sachen discurirt, fieng dem Herrn Baron, wofür Alcest den andern Beutmacher ausgab, (der italiänische Edelmann konnte dieses Wort nach dem Verstande nehmen, den es in seiner Muttersprache hat, als in welcher es ein Spitzbube heißet) fieng, sage ich, diesem Herrn Baron die Zeit an lang zu werden; die andern zween Betrüger nöthigten ihn, zu derselben Verkürzung ein wenig in der Karte zu spielen, da sie denn gleich hernach den Edelmann auch darzu einluden, welcher seinem Reisegefährten nicht die geringste Ursache zu geben, ihre Freundschaft zu trennen, leicht einwilligte.

Das Spiel lief mit kritischem Glück lange hin und wieder, endlich aber kam der Edelmann zu kurz, welcher dadurch hitzig auf das Spiel ward, und allemal den Satz erhöhete. Alcest, ihm keinen Argwohn zu geben, war der erste, der alle sein Geld verlohr, also daß er gezwungen ward, aus dem Spiele zu scheiden, und nahm gleichsam wegen seines Verlustes eine melancholische Miene an, die andern aber fuhren die ganze Nacht mit spielen fort, also, daß der Edelmann bey anbrechendem Tage

fand, daß er beynahe 3000 Gulden verlohren, und von seinem Gelde kaum so viel übrig hatte, daß er nach Brüßel kommen konnte. Er war darüber nicht wenig unruhig, indessen weil er in dieser Stadt Wechsel ziehen konnte, bat er die zween andern, daß sie noch etliche Tage verziehen sollten, maßen er Revange wegen seines Verlustes haben wollte. Er wußte vor Bestürzung nicht was er redete, jedoch versprachen sie ihm solches zu thun.

Er schlief darauf einige Stunden, darnach machte er sich auf den Weg, und Liebe und Rachgierde machten ihm Flügel. Kaum war er aber weg, so theilten die drey Gauner geschwind das Geld mit einander, und zogen mit der Hure selb vierte wieder von dannen. Als der Edelmann wieder kam, und sich mit frischem Gelde versehen hatte, sich seines Schadens zu erholen, fand er keinen von der gehabten Spielgesellschaft. Er fragte: wenn die drey Herren, die mit ihm allda logirt hätten, weggereiset wären? Der Wirth antwortete: daß sie denselben Abend noch, als er, der Edelmann, nach Brüßel gegangen, auch aufgebrochen wären, ohne zu sagen wohin. Der gute Italiäner merkte nun bald, mit was für Leuten er zu thun gehabt hatte, allein er mußte das Leid verschmerzen, weil er voraus sahe, daß es schwer fallen würde, solche Vögel auszuforschen. Gleich-

wohl fügte es sich, daß dieser Betrogene einige Monate nach seinem gehabten Unfalle unterwegs unweit Brüßel den einen Hudler, der die Rolle des Barons spielte, in einem Wirthshause antraf, dem er in einem Garten nachgieng, und hinterwärts mit einer Schilfklinge durchstach, da er selber sich sofort wegmachte. Der Unglückselige, welcher noch einige Tage lebte, wußte nicht eigentlich zu sagen, wer ihm die Wunde zugefügt hatte, die allein dadurch tödtlich war, weil sie der tückischen Erfindung des Mordgewehrs, das sie verursacht hatte, zu Folge, nicht bluten konnte. Es hatten einige Gäste die That gar wohl mit angesehen, ja zum Theil dazwischen springen können; doch was bekümmert man sich insgemein darum, wenn ein Schelm um den Hals kömmt? denn in derselben Herberge mochte der Ermordete schon bekannt seyn, wer er war.

Vierte Erzählung.

Klaas Oom, Adrian und Gerrit Neef, dreyen Personen, so in Gesellschaft mit einander von Amsterdam über Utrecht nach Arnheim fahren wollten, einige Erbschaft, die ihnen zugestorben war, daselbst einzufordern, begegnete eine wohlgekleidete Mannsperson bey dem Regulierstthurme, die sie anredete: Meine Herren, wo gehet ihre Reise hin? Sie nahmen diese Frage für bekannt an, da sie reisehaftig giengen, und weil sie nichts Böses dabey gedachten, sagten sie nach Utrecht. Gut, versetzte der Fremde, ich muß auch nach Utrecht; sie giengen also mit einander fort, und kamen zu der Fehre, da die Schuyten lagen, weil es aber noch eine Stunde vor dem Abfahren der Schuyten war, sagte derjenige, so die drey Reisenden angepackt hatte: Meine Herren, lasset uns hier ein Gläschen Bier trinken, wir werden doch ohnedem noch lange genug in der Schuyte zu sitzen haben, es ist noch frühe. Diese Leute ließen sich bereden, und giengen, nichts

arges denkend, in die Herberge. Sie hatten sich kaum niedergesetzt, so kam ein Brabanter in das Zimmer, und sagte: Guten Abend, meine Herren, lassen sie sich nicht stöhren, müssen die Herren auch mit nach Utrecht zu? Die drey benannten Einfältigen sagten ja, und meynten immer, daß sie unter lauter wackern Leuten wären, weil jene sehr gut gekleidet waren.

Der Brabanter fieng darauf an allerley zu erzählen, und schnitt dabey gewaltig auf, wie wunderlich es ihm gegangen wäre. Der Inhalt der ganzen Plauderey war: daß ihm seiner Mutter Schwester neulich gestorben wäre, worüber er, seinem Vorgeben nach, noch trauerte, und wie sie begraben gewesen, und man das Haus, Kisten und Kasten durchsuchet, was etwan nachgeblieben wäre, hätten sie nichts gefunden; aber endlich, sagte er: fand ich nahe bey der Bettstätte, ein Säckchen mit Dukaten, welches ich noch bey mir habe; und zog darauf mit dem Gelde hervor. Dieses Geschwätz war eine Erdichtung von der plumpen Sorte, und dem Verstande derer angemessen, die er vor sich hatte; es war eine Vorbereitung zu dem folgenden.

Aber weiter auf sein Vorhaben zu kommen, sprach er nämlich: daß es ihm gestern

so wunderlich an einem Orte im Kartenspiele ergangen wäre, daß er vier von seinen Dukaten verlohren, weil er das Spiel nicht verstanden hätte, und er wohl einen Dukaten darum geben wollte, wenn er es lernen könnte. Darauf sagte der andere, der die drey Reisenden auf der Strasse angeredet, und in die Herberge geführet hatte: Ey! laßt uns eine Karte bringen. Die kam, und die beyden Hudler wollten spielen, einer dem andern zu lehren, und zwar um das bischen Geld dieser drey Unschuldigen, die solches zu ihrer Reise sehr nöthig hatten. Es ward ein Spiel gespielet, und der falsche Reisegefährte stieß diese Leute heimlich an, und sagte: es ist ein schönes Spiel, haltet nur ein Spiel um einen Schilling mit mir, das ist ein dummer Teufel. Unselige Habsucht, sich mit unrechtmäßigem Gute zu bereichern, dem Charakter eines ehrlichen Mannes und Christen zuwider, und nur allzuoft die Lieblingssünde der Einfalt zu derselben Verderben! Der Alte mit seinen beyden Vettern ließen sich bereden, und gewannen einige Spiele. Der Brabanter, der mit seinem Gelde geprahlet hatte, that murrisch und sagte: dieses gehet eben so wie gestern, ich sehe wohl, daß alles mein Geld noch weggehen wird, denn ich verstehe mich nicht auf das Spiel. Um Revange zu haben, wollte er doch noch ein Spiel thun,

und es ward der Zusatz bis auf zehen Dukatons vergrößert. Die Unschuldigen stunden um die Hälfte mit an, in Erinnerung ihres vorigen Gewinns, und daß sie allem Ansehen nach ein gutes Spiel hatten, waren sie lauter Keckheit. Man spielte hin und wieder, endlich kam es zu den letzten Stich, den der Brabanter gewann, und mit eins das Geld von der Tafel strich.

Da standen nun die Ochsen am Berge, mit dem gemeinen Sprichwort zu reden, und man argwohnte nun die Wahrheit, daß man mit falschen Spielern zu thun gehabt hatte. Die drey Unschuldigen waren niedere Leute, die das Geld nicht übrig hatten, und an deren Armuth der Raub dieser zween Bösewichter zum Frevel ward. Mit nassen Augen sahen die Aermsten einander an, und wußten nicht, was sie anfangen sollten, weil sie das Geld, das sie zur Reise nöthig hatten, verspielet, und kein anders zu kriegen wußten. Der alte Klaas Oom und Gerrit Neef oder Oheim Niklas und Vetter Gerhard wollten aus Melancholie und Bekümmerniß verzweifeln, der eine ins Wasser springen, der andere sich die Kehle abschneiden, der dritte aber tröstete sie: Lasset uns nur fortgehen, die Schuyte zu erreichen, ich habe noch wohl so viel bey mir, daß wir die Fracht bezahlen

können, ich will sehen, daß ich zu Utrecht von einem bekannten Freunde etwas Geld geliehen bekomme, damit wir unsere Reise fortsetzen können. So verlohren sie sich wie Katzen, denen die Schwänze abgehacket worden sind.

Der alte Klaas Oom saß in der Schuyte und überließ sich dem Gram über das verlohrne Geld so sehr, daß er wie ein kleiner Junge weinete. Dies jammerte einen Reisenden, daß er ihn ausfragte, und das Glück wollte es, daß er ihn der Beschreibung nach kannte, und den armen Leuten fünf Dukatons wieder vorstreckte. Ich hätte vergangenen Winter ein ähnliches Schicksal haben können, wenn ich eurer Thorheit gewesen wäre, sprach dieser gutherzige Mann. Denn als ich im Februar, erzählte er, über Harlem nach Seeland reisete, ward ich von solchen Gaunern unterweges als ich nach der Schuyte gieng, angeredet, und vernahm von ihnen, daß sie auch nach Seeland reisen wollten, also daß diese Personen, die ich ihres Wesens nicht kannte, zu mir sagten, daß sie einen Wagen von Rotterdam um einen Dukaten besprochen hätten, der sonst leer wieder dahin fahren müßte, wiewohl er noch etwas mehr forderte. Wie ich hörete, daß ich nach Rotterdam, und zwar so geschwind und um so ein schlechtes Geld kommen könnte, begehrte ich auch Theil dar-

an zu haben, welches dann geschahe. Wie ich nun nach dem Wagen fragte, sagte man zu mir, daß sie ihn hätten hinaus fahren lassen, und allda aufsitzen wollten, um einige unnöthige Trinkgelder zu ersparen, er sollte sie in der Herberge finden. Wir giengen also mit einander in das Holz in eine Herberge, den Wagen zu erwarten; und weil mir die Zeit lang ward, und ich keinen Wagen noch vernahm, forderte ich von dem Wirthe etwas zu essen, weil ich den Tag noch nicht gegessen hatte. Die andern, meine verhoften Reisegefährten, folgten meinem Beyspiele, und zuletzt kam, die Zeit zu verkürzen, vom Wirthe eine Karte an den Tag, und wir geriethen unter dem Gespräch an das Spielen. Sie liessen mich zween Schillinge gewinnen, ich meynete, daß ich damit das Frühstück gewonnen hätte; jene, um Revange zu nehmen, sagten: noch eines! Die Karte ward wiederum gegeben, und ich kriegte ein Aß mit vier Trümpfe, nämlich den König, den Bauer, die Sechs und die Sieben. Hier stand nun das Spiel köstlich; man hielt endlich die Parthie auf sechs Pfund Flämisch. Ich dachte, solch Spiel könnte nicht verlohren werden, und hielt es gegen sie auf mein Spiel; ich mochte aber spielen wie ich wollte, so war die Karte als wenn sie bezaubert wäre, und ward also das Spiel verlohren. Da begunte ich arg-

wöhnische Gedanken zu bekommen, und dieses um so viel mehr, weil die Zeit verlaufen und noch kein Wagen gekommen war. Hiermit verließ ich ganz säuberlich die Gesellschaft, und begab mich wieder nach der Schuyte. Ich konnte froh seyn, daß ich noch so wohlfeil davon gekommen war, weil ich sehr viel Gold bey mir hatte, wie es sich vielmehr zuträgt; daß, wenn einer verlohren hat, er denn, das Seinige wieder zu gewinnen, Revange suchen will, und merket oft den Betrug nicht eher, als bis sie den ganzen Beutel ledig gemacht haben. Man muß entweder ein Gaunersgeselle oder ein Narr sein, dergleichen fordern zu wollen. — Am besten ist, man stellet sich, als ob man schon kahl gemacht worden sey; das Ansehen der Armuth ist die beste Sicherheit gegen Betrüger.

Fünfte Erzählung.

Ein Kaufmannsdiener war von seinem Herrn nach Gröningen, Embden u. s. w. mit Schuldrechnungen ausgesandt, um Geld einzufor-

dern, welches er auch empfieng. Auf seiner Rückreise kam er, ziemlich mit Geld beladen, zum Gröningischen Schiffer, um mit demselben nach Amsterdam zu fahren, bedung die Cajüte mit Versicherung wegen seiner Person und Geldes, das er auch alles erlangte. — Mittlerweile waren zween falsche Spieler auf der Lauer, die diesen Menschen auskundschafteten, wo er mit seinem Gelde geblieben war, und da sie sahen, daß er zu Schiffe gieng, wollten sie auch mitfahren, und ersuchten den Schiffer, daß sie möchten in der Cajüte sizzen. Der Schiffer antwortete: die Cajüte ist versagt, will aber dieser Herr euch bey sich nehmen, das stehet in seinem Belieben, ihr könnet ihn darum ansprechen. Sie giengen zu ihm hin, und wünschten ihm einen guten Tag, dabey hieß es: gedenket der Herr nach Amsterdam? „Ja.“ Sind der Herr in der Cajüte? „Ja, die habe ich bedungen.“ Gut, so Niemand mehr darinnen ist, als der Herr, so ist die Cajüte groß genug, daß wir zur Gesellschaft mit darinne seyn können. Der Kaufmannsdiener war in Sorgen, sein Geld zu bewahren, das er seines Patrons halben bey sich hatte, weigerte sich gegen das Ansmuthen. Das war zwar etwas, sie wußten ihn aber dermassen zu bereden, daß sie mit in die Cajüte kamen.

Wie sie nun darinne waren, und also fortfuhren, wollte man zum Zeitvertreib ein Kartenspielchen vor die Hand nehmen. Man gerieth also an das Spielen, und der Amsterdamer gewann zuweilen ein Paar Spiele, welches ihn dermaßen anreizte, daß die andern gleichsam beleidigt und erzürnet zu seyn schienen, Revange wegen ihres Verlustes zu holen, das sie mit solcher List thaten, daß der unschuldige Amsterdamer, ehe zwo Stunden verliefen, zwey Säckchen mit Dukatonen verspielte. Als sie nun fortfuhren, kamen sie an den Ort, da man gemeinglich mit dem Schiffe anleget, also daß diese falsche Spieler sich in der Stille wegzumachen suchten. Der Amsterdamer, der von seines Patrons Gelde so viel verspielt hatte, war in Todesängsten, und wußte nicht, wie er es anstellen sollte. Zwey Säckchen mit Dukatonen weniger nach Hause zu bringen, als er empfangen, konnte die Rechnung nicht ausmachen, wohl davon zu kommen. Er wußte nicht, ob er reden oder schweigen sollte, die Zunge wurde ihm im Munde so heiß, als wenn sie kochen wollte. Die Verzweiflung flößte ihm Muth ein, und der Erhaltungstrieb überwand seine Niedergeschlagenheit. — Er gieng zum Schiffer, und sagte: Was sind das für Leute? Wie? antwortete der, kennest

ihr sie nicht? Was kennen? erwiederte der Betrogene, ich kenne sie nicht. Wir haben aber im Fahren, die Zeit zu vertreiben, etwas gespielet, und ich bin ein ziemliches Geld darüber los geworden. Das sind falsche Spieler, sprach der Schiffer, die müssen es euch wieder geben, oder wir wollen sie dreschen, daß sie stürzen, die Hunde!

Es ward Lärm, der Schiffer und sein Knecht traten in die Cajüte, er redete ihnen zu, daß sie das Geld, das sie dem jungen Menschen mit Falschheit abgenommen hätten, wieder herausgeben müßten. Die Spieler hatten darzu keine Ohren. Sie antworteten: das hätten sie nicht nöthig zu thun, sie hätten das Geld ehrlich gewonnen. Ihr seyd Spitzbuben, Gauner seyd ihr, sofort gebet dem Purschen das Geld wieder, oder der Hagel soll euch auf das Fehl schlagen! knirschte der Schiffer. Umsonst, sie beharreten bey ihrer Gegenrede, daß sie das Geld ehrlich gewonnen hätten, und wollten es nicht wieder geben. — Hierauf gerieth der Schiffer nebst seinem Knecht ihnen mit armsdicken Trümmern Tauen über den Leib, und schlugen diese zween Voltenschläger so höllisch ab, daß sie braun und blau aus ihren Händen kamen, und der Amsterda-

ner bekam durch diese so wichtige Bewegungsgründe sein Geld bis auf den geringsten Pfennig wieder, der denn dem Schiffer und seinen Mithelfern eine gute Collation spendirte, und alle machten miteinander einen fröhlichen Abend. Wie manchem Spieler wäre dergleichen Schlagbalsam auf seine Rippen zu wünschen.

Sechste Erzählung.

In Brabant haben die falschen Spieler, die man allda gemeiniglich Diepmakers nennet, die Gewohnheit, die ihnen die übrigen Niederländischen ihres Handwerks ämsig abgelernet haben, nämlich, daß sie die Fremden wohl wahrzunehmen wissen, dieselben alsdenn anreden, und indem sie selbigen alle der Orten sich befindenden Seltenheiten weisen, sie verpflichten, mit ihnen alsdenn in eine und andere Herberge zu gehen, und miteinander eins zu trinken. Solchergestalt begab es sich einst, daß, als ein Nordholländer, einige Handlung zu treiben, nach Ant-

werpen kam, und allda in der Jesuitenkirche einige Gemälde besahe, zween Gauner, so nicht weit davon stunden, alsbald die Neuigkeit dieses Fremden merkten. — Sie berathschlagten sich zur Stelle, ihn in ihrem Netze zu fangen, giengen derowegen zu ihm hin, redeten ihn ihrer Mode nach mit aller Höflichkeit an, und fragten, ob er dieser Orten noch nie gewesen wäre? Der Holländer antwortete: nein, und daß ihn die Neugierde angereizt, diese Kirche zu besehen, weil er hätte in Holland von derselben mit großem Ruhme reden hören. Die Betrüger, die aus seinen Worten seine Einfalt spürten, nöthigten ihn, noch mehr Seltenheiten zu besehen. Er ließ sich leichtlich darzu bewegen, weil er diese zween Unbekannte für ehrliche Leute ansahe, und war froh, daß er so gute Gelegenheit angetroffen, daß er alles besehen konnte. — Sie führten ihn durch den vornehmsten Theil der Stadt, und liessen ihn alles, was darinne Merkwürdiges war, in Augenschein nehmen. —

Es ward darüber Abend, und die Unbekannten fragten ihn, ob es ihm nicht beliebte mit zu gehen, einen Trunk Bier mit ihnen zu trinken, weil sie vom vielen Gehen etwas müde wären; der Holländer war ihnen

hierinne gerne zu Willen, und bat sie, daß sie ihn in eine gute Herberge bringen sollten, darinne er zugleich logiren könnte, und wohl bedienet werden möchte, weil er einen Tag oder acht wegen seiner Geschäfte zu Antwerpen würde zubringen müssen. Sie brachten ihn in eine Herberge, welche von außen sehr ansehnlich zu seyn schien, und versicherten ihn, daß er allda besser bedienet werden würde, als irgend in einer Herberge in ganz Antwerpen, und daß es ein Ort wäre, da die Vornehmsten vom Lande gemeiniglich zu logiren pflegten. Der Holländer bedankte sich gegen sie mit aller Höflichkeit, und nöthigte sie, diesen Abend mit ihm zu essen, welches ihm die Schelmen nach einigen gemachten geringen Entschuldigungen verwilligten. — Die Abendmahlzeit ward bereitet, man speisete mit aller Fröhlichkeit, und redete inzwischen von allem, was sie den Tag über besehen hatten.

Unterdessen sahe der eine Brabanter ungefähr eine Karte an einem Fenster liegen, die er alsbald ergriff, und mit hin und wieder schiessen der Blätter sich eine gute Weile beschäftigte, auch unterweilen den Kopf schüttelte, als wenn er einigen Verdruß davon hätte, weswegen sein Gesell lachte, und frag-

te, was er mit der Karte vorhätte? Ich, sagte der andere, habe vor diesem ein und andere Kunststückchen mit der Karte gewußt, und kann mich nicht mehr besinnen, wie ich es vormals muß gemacht haben. Ach weg, versetzte sein Cammerad, laß die Tändeley fahren, und uns lieber, weil es noch zu früh zu Bette zu gehen ist, die Zeit etwas zu vertreiben, ein Picketchen spielen. Wie gesagt, so gethan.

Sie fiengen an um ein weniges zu spielen, und fragten den Holländer, ob er es mit Einem von ihnen halten wollte. Dieser weigerte sich solches, und sagte, daß er das Spiel nicht verstünde, wenn sie aber ein Lanterluychen spielen wollten, so wäre er wohl geneigt, freundschaftlich mit zu spielen. Dieses Wort war eine Herzstärkung für die Gauner, die nun bald Meister über sein Geld zu seyn gedachten. Das Spiel war um ein weniges, und das Glück schien den beyden Unbekannten anfangs ziemlich zuwider zu laufen; hierdurch machten sie Mine, hitziger aufs Spiel zu werden, also, daß sie den Holländer ersuchten, den Satz zu verdoppeln. Wie dieses zwey oder dreymal geschehen war, begunte der Holländer erst zu merken, daß er in einem Spiel mehr verlohren, als er zuvor in sechs Spie-

len gewonnen hatte. Doch die Hofnung, was er bereits verlohren, wiederum zu gewinnen, machte ihn blind, daß er nicht aufhören konnte; und hierdurch geschahe es, daß dieser gute Tropf, ehe er solches vermerkte, sein meistes Geld quitt wurde, welches er zu Treibung seines Kaufhandels mitgenommen hatte. Als ihm nun die Ueberzeugung von seiner Unvorsichtigkeit in die Augen leuchtete, meynte er fast zu verzweifeln, schwur und fluchte, als wenn er besessen wäre, und gieng also damit zu Bette.

Seine Schlafstelle war in einer Alcove des Zimmers, die beyden Unbekannten spielten noch eine Weile zur Lust fort, bis sie merkten, daß er eingeschlafen war. Der Gedanke ihrer gemachten Spielbeute goß Freude und Muthwillen in ihre nichtswürdige Herzen: sie beschlossen miteinander, dem Betrogenen noch einen Possen zu reißen. Sie löschten alle Lichter aus, deckten das Feuer im Kamin zu, gröhlten und schrien überlaut, und machten ein Getümmel, als wenn sie im Spiel uneins geworden wären; einer sprach zu dem andern ihr habt die unterste Karte weggenommen, der andere wieder, ihr habts gethan, und das so gegen einander fort; und machten einen Lärmen, als wenn der Teufel los wäre,

Darüber erwachte jener gar bald aus seinem schwachen Schlafe, und da er hörte, daß es über dem Spiel herkäme, und daß diese Beyden redeten, als wenn sie Karte sähen, da er hingegen mit geöfneten Augen nicht einen Stich sehen konnte, brach er endlich in die Worte heraus: was zum Henker fanget ihr Leute da an, wollt ihr die ganze Nacht durch so lärmen und rasen? und legte sich wieder auf ein Ohr zu schlafen. Die zween Betrüger stellten sich, als wenn sie zu hitzig aufs Spiel wären, gaben ihm keine Antwort, sondern gaukelten am Tische mit dem Geräusch der Kartenblätter ihr voriges Affenspiel fort, also, daß jener, der noch halb wachte, sich über die Täuschung verwunderte, indem er sicherlich weder Licht noch Feuer im Zimmer blickte, und sie gleichwohl immer noch mit Spielen und Zanken fortfuhren.

Beym Element! rufte jener halb zornig aus, könnt ihr denn ohne Licht spielen? Mich dünkt, antwortete der eine Brabanter, daß ihr euer Gesicht zugleich mit eurem Gelde verlohren habt, ihr werdet doch wohl sehen, Landsmann, daß zwey Lichter auf der Tafel stehen? Der auf dem Bette lag, richtete sich wieder auf, und fieng verdrüßlich an zu sagen: ich bin entweder trunken, oder blind,

oder ihr lüget mir etwas vor. Die zween andern stunden auf, und giengen nach seinem Bette, und sprachen zu einander, sie wollten doch zusehen, ob er sie etwan vexirte, er blieb nichts destoweniger natürlicher Weise bey seinem Geständniß, daß er kein Licht sähe. Sie thaten darüber erstaunt, und einer sagte zum andern, mich deucht doch, als wenn er im Ernst also rede, gebet mir das Licht her, ich muß sehen, ob er etwan Schaden an seinem Auge bekommen hat? Mittlerweile zog der andere ein an der Spitze heiß gemachtes eisernes Stäbchen aus den verborgenen Kohlen des Kamins, tappte damit an die Hände des Liegenden, und sagte: so fühlet doch wenigstens das Feuer, wenn ihr das Licht nicht sehen könnet. Nunmehr hub der Genarrte an festiglich zu glauben, daß es mit ihm nicht recht wäre, o meine Freunde, schrie er jämmerlich, ich bin wahrhaftig blind, ich kann keinen Stich sehen. Als ein guter einfältiger Katholik, der er war, rufte er unsere liebe Frau von Hall mit großem Eifer an, und bat, daß sie ihm alle sein Fluchen und Lästern, so er diesen Abend gethan, vergeben möchte!

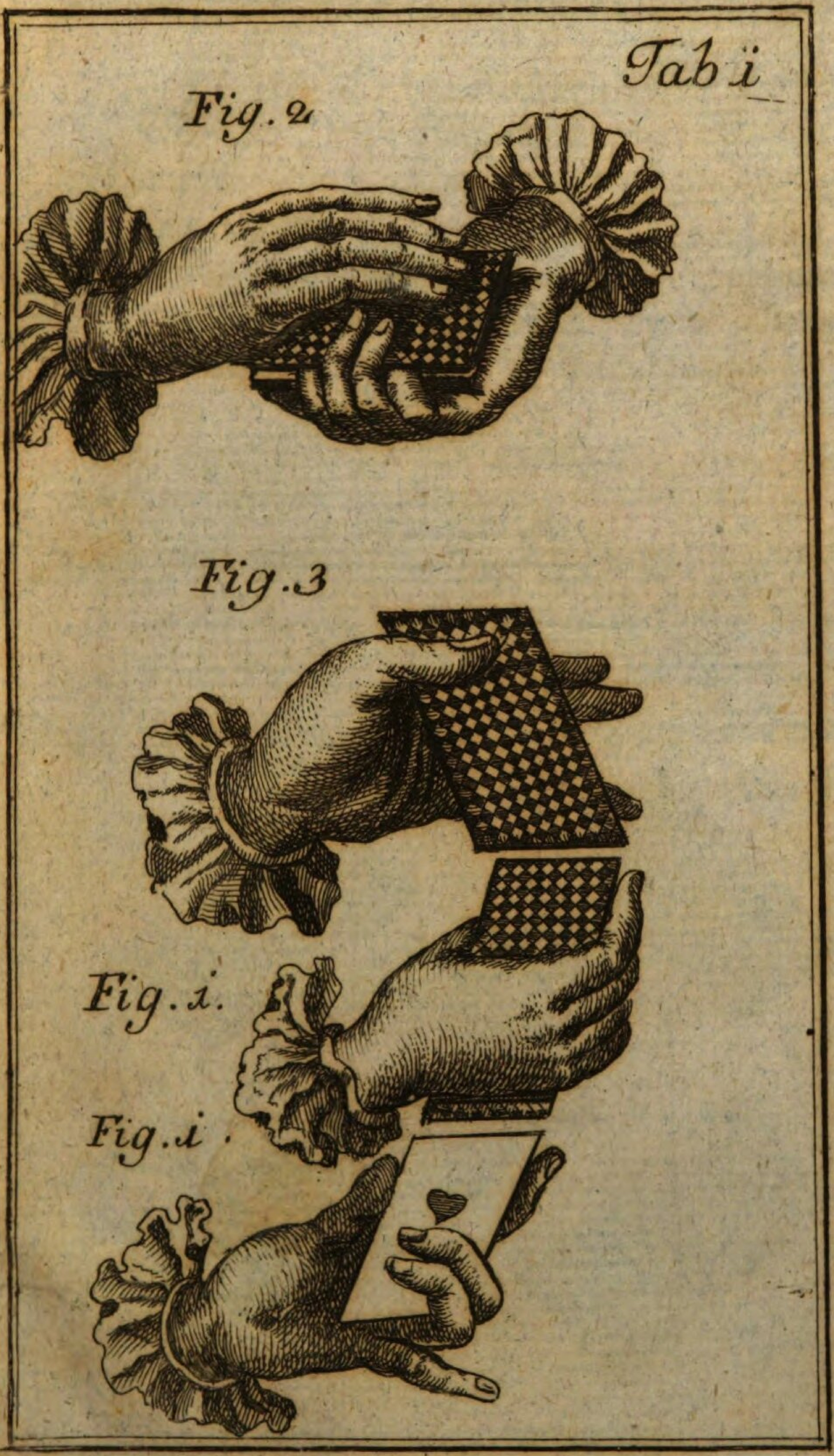
Die beyden Schürken alfanzten mit kräftigen Tröstungen, die sie ihm vorsagten, und sprachen mit unter stutzig: sollte es wohl mög-

lich seyn, daß ihr uns nicht sehet? Nein, es muß gewißlich eine starke Einbildung seyn, eurer Sinne einstweilige Verstöhrung ist es, euer Gesicht ist gleichwohl noch klar genug, euren Augen ist nichts anzusehen. Ach! ach! seufzte jener, leider ist es keine Einbildung, ich sehe nicht mehr, wie wenn ich niemals Augen im Kopfe gehabt hätte. Das Gesicht siehet gleichwohl in der That klar, wie ihr sehet, redete der andere Hudler zum erstern, er thut seine Augen so gut auf wie zuvor, man sollte es nicht glauben, wenn man nicht so deutlich davon überführt würde. Der einfältige Pinsel schrie unterdessen als ein Kind, und bat dem Himmel um Verzeihung, bis daß endlich jene sagten: ja, ja, das ist der beste Rath, lieber Freund, ein Gelübde nach Hall, eine Wallfahrt barfuß und mit bloßem Haupt zu thun, denn es wird das äußerste Hülfsmittel vonnöthen seyn, wir wollen inzwischen der Menschen Beystand nicht darum verachten, sondern morgen früh uns an eurer statt nach einem geschickten Arzt für euch umthun, und es an nichts ermangeln lassen, euch mit allen Nothwendigkeiten zu versorgen. Der Holländer fiel geschwind auf seine Kniee im Bette, zerfloß in Thränen und Reue über seine ruchlosen Gotteslästerungen, that das erwähnte Gelübde, mit der Beyfügung, ein

Paar silberne Augen zu opfern, auch am Mitwochen kein Fleisch zu essen, noch Eyer am Freytage zu speisen, und alle Sonnabende mit Wasser und Brod zu fasten, zu Ehren unser lieben Frauen, daferne sie ihm sein Gesicht wieder schenken würde. Die zween Brabanter wünschten ihm hierauf eine gute Besserung, und versprachen ihm, daß sie des folgenden Tages früh mit einem Doktor zu ihm kommen, und zur Kur besehen lassen wollten, ob es möglich wäre, ihm durch Gebeth und klugen Fleiß sein verlohrnes Gesicht wieder zu wege zu bringen.

Das arme Schaaf wehklagte und betete indessen im Bette liegend immerfort, dadurch er endlich in einen Schlaf gerirth, ward aber so vieler Bekümmernisse wegen, beym frühesten Morgen munter, und befand, daß er sein Gesicht so wohl hatte, als er solches jemals gehabt. Er sprang voller Verwunderung aus dem Bette, und besahe die ganze Kammer, da befand er, daß die zween Unartigen das Tafeltuch, worauf sie des Abends gegessen, doppelt zusammengelegt, und vor das Fenster gehangen hatten, damit nicht das geringste Licht des einfallenden Mondesschimmers in das Zimmer kommen sollte, das Feuer hatten sie ausgegossen, und die Lichter umgekehrt

in die Leuchter gesteckt, also, daß der Holländer leicht spüren konnte, daß es Betrüger gewesen waren. Er wartete gleichwohl wegen ihrer zugesagten Wiederkunft mit schwacher Hofnung, daß er noch etwas von seinem Gelde wieder bekommen würde, den ganzen Vormittag auf sie. Aber vergebens, sie blieben weg, und er sahe sich gezwungen, mit dem wenigen Rest seines übrigen Geldes, ohne einigen Handel zu verrichten, wieder nach Holland zu kehren, allda er von dem großen Schrecken, den sie ihm, neben seinem Verdruß über seinen erlittenen Schaden, noch durch seine eingebildete kurze Blindheit eingejagt hatten, in ein Fieber fiel, daran er ganze drey Wochen darnieder lag, und unter der Zeit tausendmal seine Einfalt verfluchte.


Tab ii
Fig. 2
Fig. 3
Fig. 1.
Fig. 1

Tab. II

Fig. 5

Hierzu den Couleuren Pique u. Carreau Wechselweise

Erste Lage

5. P	1. C
Ca. 8	10. T
Valet. P.	5. C
3. Ca.	8. C
Roi. P.	Valet. C.
7. P	3. C.
9. Ca	Roi T.
4. Ca	7 T.
2 Ca	9. C
6. Ca.	4. C
Dame. P.	2 T.
1. Ca	6 C
10 P	Dame. T.

ein Blatt hiervon den Couleuren Trefle u Coeur

Zweÿte Lage

Ist dieselbe Rangirung. u. auf den Seiten dieselben Couleuren nur mercke das Blatt das in der Ersten Lage Pique ist hier Carreau und hinwieder was Carreau das ist Pique also wechsele auch beÿ Trefle und Coeur

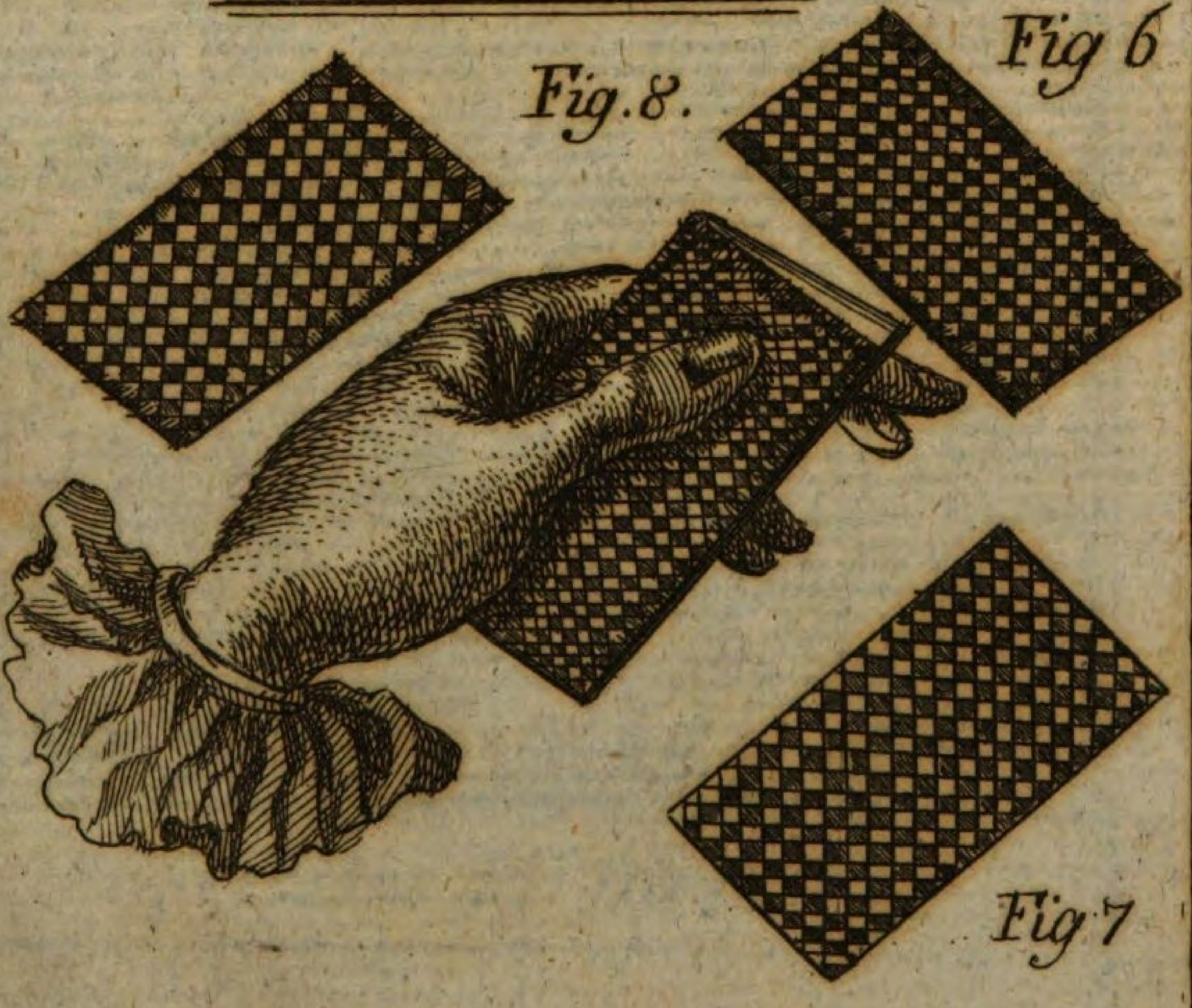
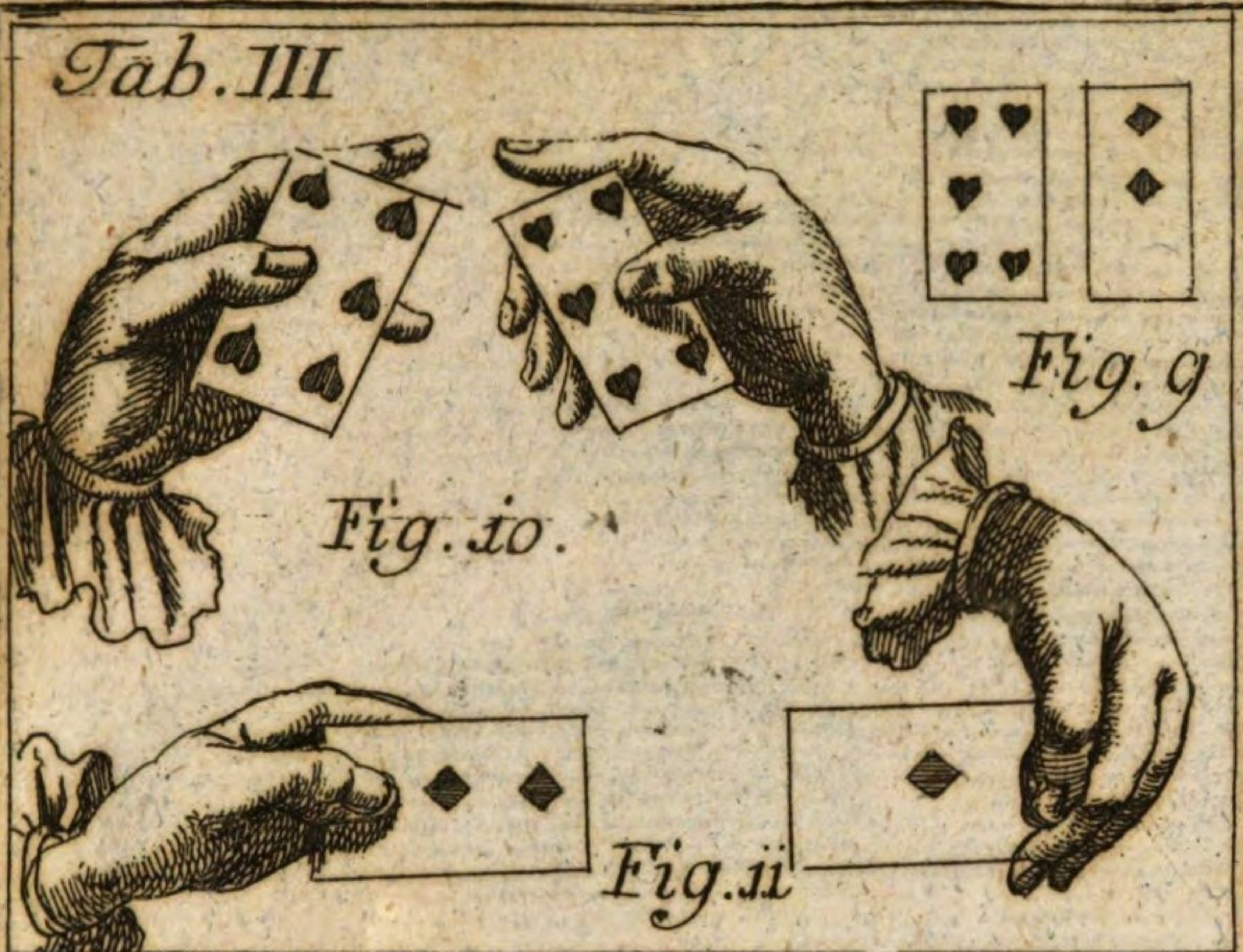


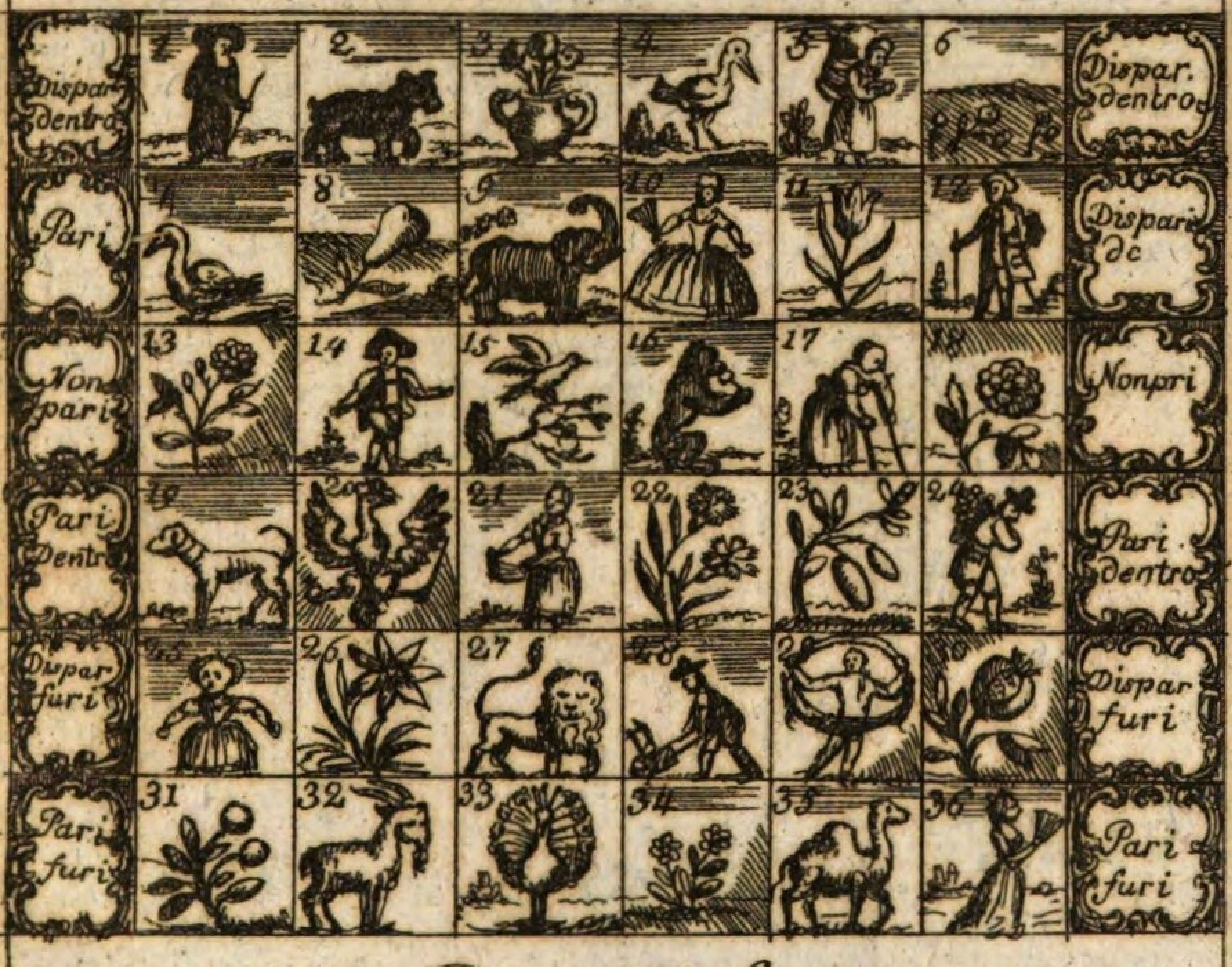
Fig 6

Fig. 8.

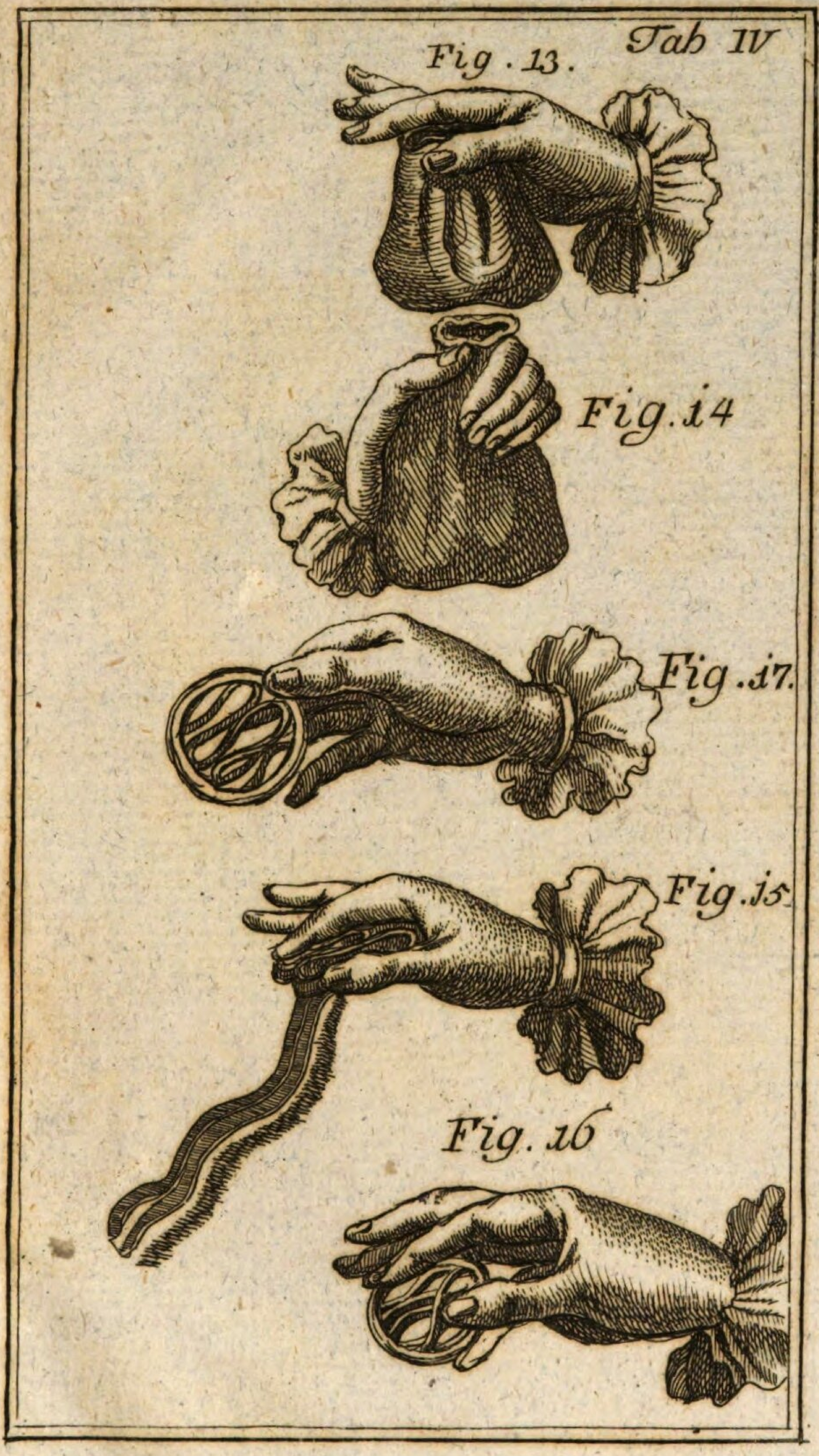
Fig 7



Die. 16 Dentro



Die 16 furi.


Tab IV
Fig. 13.
Fig. 14
Fig. 17.
Fig. 15.
Fig. 16

X IX_89

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Die aufgedeckten und verrathenen Geheimnisse der falschen Spieler Worinn die Verfälschung der Würfeln, das Mischen und Zeichnen der Karten, Voltenschlagen, Riegeln im Pharo, und alle übrige Betrügereyen entdeckt und der ganzen Welt zur Warnung vorgelegt werden

Achen ; Spa 1793

Gymn. 21 lw
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431566-7
VD18 15325431